

TELJES
JÁTÉK

LORDS OF THE FALLEN
DIGITAL DELUXE EDITION

STEAM



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2018/06

EXTRA
AJÁNDÉKOK
6400 Ft
összértékben

- > Exkluzív GameStar Plus
- > Reklámmentes
gamestar.hu-hozzáférés
- > Vírusirtó PC-re és mobilra
- > 1995 Ft értékű
Delta Vision-kupon
- > 2800 Ft értékű
Barcraft-koktélikupon



WARHAMMER 40,000: INQUISITOR - MARTYR

SENKI SEM SZÁMÍTOTT A MAGYAR INKVIZÍCIÓRA

Call of Duty: Black Ops 4 | Battlefield V | The Crew 2 | Detroit: Become Human | State of Decay 2 | Onrush
Nintendo Labo Variety Kit | Conan Exiles | Ancestors Legacy | The Elder Scrolls Online: Summerset

www.gamestar.hu
1995 Ft
2018/06



9 771787 902009 18006

ONRUSH™

GET READY FOR THE RUSH



MAGNEW GAMES

XBOX ONE

PS4


CODEMASTERS®

IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@gamestar.hu

Szerkesztők:

Berze András (Kaci) kaci@gamestar.hu

Cseh Vanda (H.A.L.) vcseh@gamestar.hu

Cs. Nagy Endre (EndreMan) enagy@gamestar.hu

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Bátky Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

Bényi László (Grath) grath@gamestar.hu

Borsos Gyula (Gulius) gulius@gamestar.hu

Dragon György (Gyu)

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Erdős Márton (Simánmartin) merdos@gamestar.hu

Gócza Gergely (Gócza) gocza@gamestar.hu

Hajdú Gábor (Csirke) ghajdu@gamestar.hu

Kálmán Balázs (Flatline) flatline@gamestar.hu

Ledeczki József (Hunter) jedeczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmlonarj) jmolnar@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu

Somogyi Réka (Somi) rsomogyi@gamestar.hu

Stöckert Gábor (Stóki) stokike@gmail.com

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Eprespuszedlee) dvigh@gamestar.hu

Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

A GameStar magazin hivatalos fotósa:

Antal Zsani Photo

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.

1036 Budapest, Lajos u. 78.

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

Felelős kiadó:

Virágh Márton (mazur) viragh@project029.hu

Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:

Ipress Center Central Europe Zrt.

2600 Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető:

Borbás Gábor info@ipresscenter.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

tel: +36 1 577 4301, fax: +36 1 266 4343

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

piacter.project029.hu

HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4316

Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: smartsense.hu/kiadvanyok/

e-mail: info@smartsense.hu, www.smartsense.hu

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkézbesítők-nél, az ország bármelyik postáján (információ: hirlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1. tel: +36 1 477 6300).

A GameStar régebbi számai és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitva tartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a piacter.project029.hu honlapon, vagy a terjesztes@gamestar.hu e-mail-címen.

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.

GameStar magazin teljes játékkal: 1995 Ft,

1/4 éves előfizetés: 4920 Ft, 1/2 éves előfizetés:

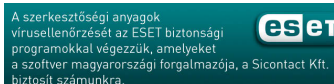
9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar magazin teljes játékkal: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelölt képet, táblázatot, aktíváló kódot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. A hirdetések a kiadó legnagyobb körültekintéssel kezelik, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. A GameStar magazin mellé adott kódok az újság megjelenésétől számított három hónapig érvényesek.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



CÍMLAPSZTORI

» 40

SZIASZTOK!

FURA DOLOG EZ AZ E3. EZ AZ ÉV EGYIK LEGNAGYOBB VIDEOJÁTÉK-KIÁLLÍTÁSA, AHOL A KIADÓK ÉS A FEJLESZTŐK BEMUTATJÁK PORTÉKÁIKAT.

Elméletileg három nap tömény izgalom, móka és kacagás. Legalábbis ez volt húsz évvel ezelőtt, amikor elindult az E3-örület. Manapság azonban nagyítóval kell keresgélni az eseményen azokat a játékokat, amelyeket sikerült titokban tartani. A közösségi média korában már minden kiszivárog, ezáltal elvesz a meglepetés ereje; mindenki tud mindent, már nem leszünk libabőrösek a bejelentések hatására. Az internet tele van olyan információval, amit jobb lett volna csak az expón megtudni. A lapleadás előtt naponta jönnek ki a hírek, de valahogy már nem tudok annyira lelkesedni.

Új *Call of Duty* sztorialapú hadjárat nélkül? Online építkezés *Fallout*? A huszadik battle royale stílusú online shooter? Nem elég, hogy a folytatások korát éljük, de most már lassan azok az elemek vesznek ki a játékokból, amelyek miatt tíz, húsz vagy harminc éve beleszerettünk ebbe a hobiba. A szerkesztőségben gyakran megvádolnak azzal, hogy kezdék kiégni, és ebben lehet is valami. A mos-

tani online, kompetitív, loot boxoktól hemzseggő, mikrotranzakciókra épülő, épkezláb sztorit nélkülöző játékok már nem szórakoztatnak. De van még remény, elvéve találunk olyan kiadókat, amelyek a régi, keményvonalas stílust képviselik. A lengyel CD Projekt megmutatja a nagyközönségnek a *Cyberpunk 2077*-et, kíváncsi leszek, mit hoznak ki belőle, égetően nagy szükség lenne egy *Witcher III* kaliberű sci-fi-játékra. Az E3 árnyékában sem állt meg azonban az élet, itt van mindjárt kis hazánk egyik büszkesége, az új Warhammer 40K, a *Martyr*, amelyet sikerült letesztelnünk pár nappal a megjelenése előtt, így cipőkanállal belemértünk ebbe a számba. A legforróbb évszak már itt kopogtat az ajtón, mire ezt olvassátok, jól megérdemelt nyári szünetüket élvezik az iskolások. Mi azonban nem pihenünk (csak egy kicsit), gőzerővel szervezzük a 2018-as GameStar-tábort, amely vitán felül mindig a nyár egyik legjobb hete. Mutatóban van még néhány hely, tehát aki elmúlt 14 éves, és szeretne velünk tartani, még van lehetősége jelentkezni. Köszönjük, hogy ismét minket választottatok, maradjatok velünk az idei kánikulában is!

Mocsy

TARTALOM



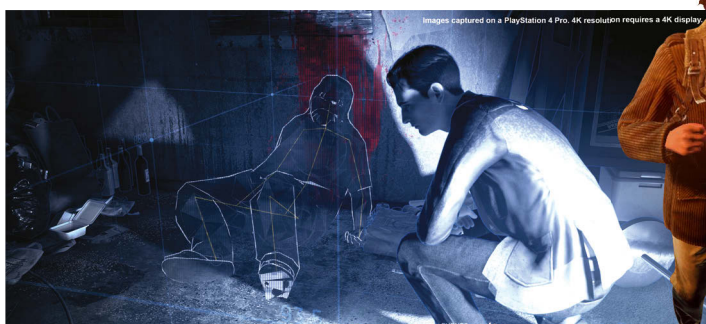
CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

14



BATTLEFIELD V

18



DETROIT: BECOME HUMAN

28



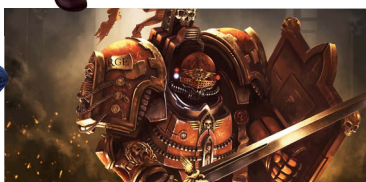
STATE OF DECAY 2

32



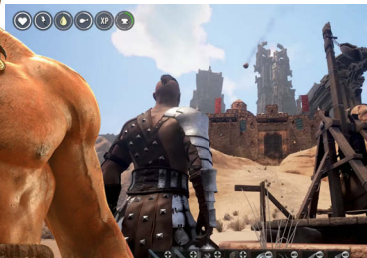
NINTENDO LABO

36



WARHAMMER
40,000: INQUISITOR -
MARTYR

40



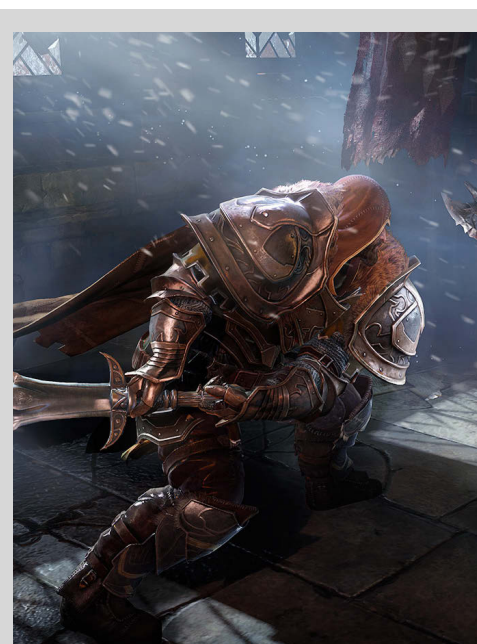
CONAN EXILES

44



THE ELDER SCROLLS ONLINE:
SUMMERSSET

52



BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 14 CALL OF DUTY: BLACK OPS 4
- 18 BATTLEFIELD V
- 20 THE CREW 2
- 22 RADICAL HEIGHTS
- 24 ULTIMATE FISHING SIMULATOR

TESZT

- 28 DETROIT: BECOME HUMAN
- 32 STATE OF DECAY 2
- 36 NINTENDO LABO
- 40 WARHAMMER 40,000: INQUISITOR - MARTYR
- 44 CONAN EXILES
- 48 ANCESTORS LEGACY
- 52 THE ELDER SCROLLS ONLINE: SUMMERSET
- 54 ONRUSH
- 56 AGONY
- 58 WILD WEST ONLINE
- 60 PALADINS
- 62 FORGOTTEN ANNE
- 63 CITY OF BRASS
- 64 LITTLE WITCH ACADEMIA: CHAMBER OF TIME
- 65 MURDEROUS PURSUITS
- 66 OMENSIGHT
- 67 YOKU'S ISLAND EXPRESS
- 68 FAR: LONE SAILS
- 70 BATTLEZONE GOLD EDITION
- 71 DRAGON'S CROWN - PRO
- 72 DARK SOULS: REMASTERED
- 73 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
- 74 THE COUNCIL - EPISODE 2: HIDE AND SEEK
- 75 DESTINY 2: WARMIND
- 76 ZOMBIE PINBALL
- 76 DEATH ROAD TO CANADA
- 77 TOTAL WAR: WARHAMMER - THE QUEEN & THE CRONE
- 77 PROJECT CARS 2 - PORSHE LEGENDS PACK
- 78 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 80 HÍREK
- 82 A PC-HÜTÉS ALAPJAI
- 86 MIKROFONOK ONLINE KÖZVETÍTÉSHEZ
- 88 PIACTÉR
- 90 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

EXTRA LIFE

- 92 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA: A BATTLE ROYALE MŰFAJ PSZICHOLÓGIÁJA
- 94 A JÁTÉK MINT HIRDETÉSI FELÜLET
- 96 JÁTÉK A SZÁMOKKAL
- 98 A FOCIVÉBÉ ÉS A SPORTLÖVÉSZET
- 100 SZABAD(A)JÁTÉK
- 102 A JÁTÉK MINDENKÉ
- 104 JÁTÉKVILÁG: DUNE
- 106 E-SPORT: A HAZAI TEHETSÉGEK KÜZDŐTERE
- 107 E-SPORT: LEHET E-SPORT A FORTNITE-BÓL?
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVRSZÁM



ONRUSH

54



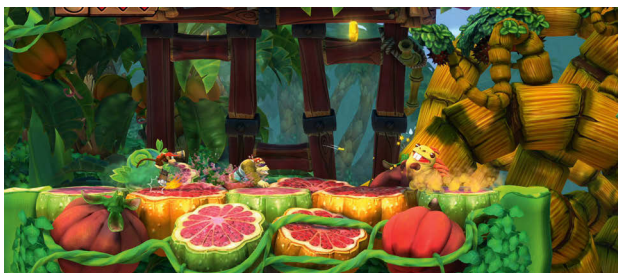
AGONY

56



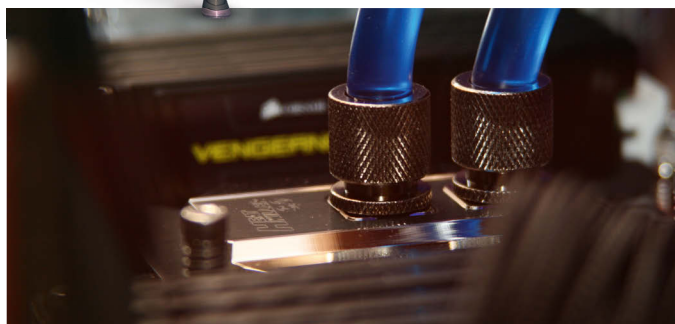
PALADINS

60



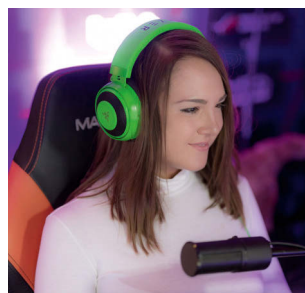
DONKEY KONG COUNTRY:
TROPICAL FREEZE

73



A PC-HÜTÉS ALAPJAI

82



MIKROFONOK ONLINE
KÖZVETÍTÉSHEZ

86



LORDS OF THE FALLEN - DIGITAL DELUXE EDITION

A MIKOR A DÉMONOK ELŐZÖNLIK AZ EMBEREK VILÁGÁT, CSAK EGYVALAKI SEGÍTHET.

A te feladatod lesz szembeszállni a sötétség erőivel, és nemcsak a Földön, de a másik világban is rendet tenni. A *Lords of the Fallen* egy akciódús RPG, amelyben kizárólag rajtad múlik, hogy le tudod-e nyomni az ellenfeleket. A *Dark Souls* játékmotívumát idéző játék a From Software alkotásánál talán valamivel lassabb, de egyáltalán nem megbocsátóbb, így a műfaj kedvelői biztosan élvezni fogják. Ráadásul a Digital Deluxe részeként egy digitális világtérképet és egy művészeti albumot is kaptok az alapjáték mellé.

A teljes játék aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges.

GAMESTAR PLUS TARTALOM

HOGYAN HASZNÁLD?

A bejelentkezés és a regisztráció nagyon egyszerű, mindössze egy ingyenes GameStar Online-tagság kell hozzá. Ezután a gamestar.hu/plus aloldalon aktiváld az újságba ragasztott egyedi kódot, és már élvezheted is a modern felület előnyeit.

TELJES JÁTÉK



LORDS OF THE FALLEN: DIGITAL DELUXE EDITION

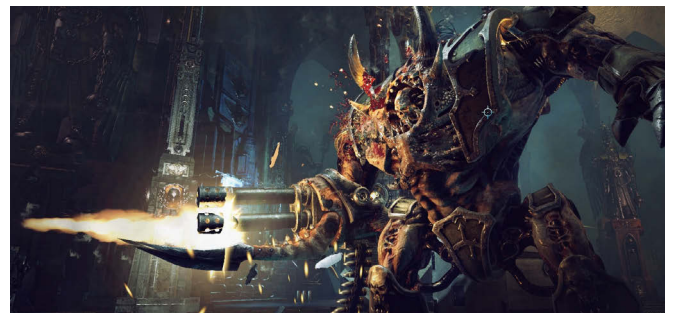
Hiába várjuk az uborkaszезont, hogy végre legyen egy kis időnk bepótolni a lemaradásokat, nagyon úgy tűnik, hogy a játékipar idén nem lassít. Az előző hónapban olyan remek címekkel bombáztak bennünket a kiadók, mint a *Detroit: Become Human*, az *Ancestors Legacy* vagy épp a *Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr*, amelyeket a GameStar Plus videós részlegében is megtaláltok. Teljes játékunk ebben a hónapban a *Dark Souls* játékmenetét idéző *Lords of the Fallen Deluxe* kiadása, és természetesen most sem maradtak le sem a menő gamerhátterképek, sem a minőségi magyaráítások. És természetesen az ESET vírusirtókulcsokat is megtaláljátok a szokásos helyen. Jó szórakozást!

GSTV



ANCESTORS LEGACY

GAMESTAR PLUS EGYEDI KÓDOD



WARHAMMER 40,000: INQUISITOR – MARTYR

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



ESET NOD 32 ANTIVIRUS 10, INTERNET SECURITY 10 ÉS ESET MOBILE SECURITY

Az antivírusszoftver és a teljes biztonsági csomag legfrissebb, tízes verziója megtalálható a GameStar Pluson. A programokat 2018. július 31-ig használhatod az internetes regisztrációt követően. Telepítés előtt látogass el a gamestar.hu/plus oldalra, ahol add meg nevedet és e-mail-címedet az ingyenes kulcs igényléséhez. Nem kell feltétlenül telepítés közben megadni a kódot, hanem utána, a főoldalon, a [Licenc aktiválása] gombra kattintva megjelenő ablakban is lehetséges.



A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmet is ingyenesen használhatják egészen 2018. július 31-ig. A regisztrációhoz látogass el a gamestar.hu/plus weboldal biztonsági szekciójába, majd írd be a szükséges adatokat: nevet, e-mail-címet. Probléma esetén a support@siccontact.hu címen kérhető segítség.



DETROIT: BECOME HUMAN

MAGYARÍTÁSOK: The Witcher Adventure Game, Emperor: Rise of the Middle Kingdom, Play with Me

HÁTTÉRKÉPEK: Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr, Detroit: Become Human, The Crew 2

HASZNOS PROGRAMOK: Acrobat Reader, BSPlayer, CDisplayEx, DirectX, Gimp, Steam, TeamSpeak3, TotalCommander, VLC Media Player

MEET THE TEAM

Lapzártánkkor napok választanak már csak el az E3-tól, ahol a kiadók megmutatják, mivel fogunk játszani 2019-ben. Melyik kedvenc játékok folytatásának/felújításának bejelentése hozna leginkább lázba?



MOCSY

VÁLASZ: A legendás Wizardry sorozatot felkarolhatná végre valaki, a kilencvenes évek elején a hetedik rész miatt álltam át Amigáról PC-re. A kilencedik rész modern köntösben biztos befutó lenne a szerepjátékosok körében.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Star Wars: Galaxy of Heroes

MELYIK NYÁRI JÁTÉKMEGJELENÉST VÁROD?

World of Warcraft: Battle for Azeroth



CHAVALIER

VÁLASZ: Jöjjön bár idén vagy csak jövőre, az E3 előtt bejelentett címek közül a Fallout 76-ra vagyok a leginkább kíváncsi, most még remélem, hogy nem igaz a pletyka. Emellett nagyon szeretném, ha lenyűgözne a Microsoft például a Halo 6-tal.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Far Cry 5, Vampyr

MELYIK NYÁRI JÁTÉKMEGJELENÉST VÁROD?

Szeptemberig halakat etetek a Dunában.



MAZUR

VÁLASZ: Technikailag még létezik a Raven Software, úgyhogy technikailag még készülhetne új Heretic vagy Hexen rész. Valójában már csak a Call of Duty-futószalag betanított melósa az egykor nagynevű cég, kár bármi érdemlegeset is remélni tőlük.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Runner 3, Vermintide 2

MELYIK NYÁRI JÁTÉKMEGJELENÉST VÁROD?

Strange Brigade, We Happy Few



HP

VÁLASZ: Majdnem mindegyik konferencián van olyan cím, amit várok, és amelyben reménykedem, szóval most inkább udvariasan nem emelek ki semmit, de nagyon érdekel, lesznek-e komoly meglepetések.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

State of Decay 2, Onrush

MELYIK NYÁRI JÁTÉKMEGJELENÉST VÁROD?

The Crew 2



PACA

VÁLASZ: Nagyon várom a FIFA 20 bejelentését, ilyen szép kerek számhoz szebb és kerekbb labda illik. Egyébként pedig remélem, hogy a Star Citizen, a Cyberpunk 2077 és a Death Stranding megjelenése három éven belül bekövetkezik.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Detroit: Become Human

MELYIK NYÁRI JÁTÉKMEGJELENÉST VÁROD?

Strange Brigade



SIMÁN MARTIN

VÁLASZ: A Command & Conquer vagy a Red Alert klasszikusok új változata egészen biztosan megérint, hogy minden mást félredobjak, és jó pár éjszakát játsszak, bár nagyon félek, hogy a divat nevében mit kezdenének a jó öreg stratégiával.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Leakadtam a Dishonored 2-nél.

MELYIK NYÁRI JÁTÉKMEGJELENÉST VÁROD?

Futás, strandolás és ajándékba egy PS4 Pro God of Warral.



KACI

VÁLASZ: Az első hónapban gyakorlatilag főállásban játszottam a Divisiont, ami sajnos rengeteg ziccet kihagyott. A folytatás biztosan ott lesz az idei E3-on, úgyhogy nagyon kíváncsi vagyok, mekkorát tud villantani a Ubisoft.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Rainbow Six: Siege

MELYIK NYÁRI JÁTÉKMEGJELENÉST VÁROD?

Wreckfest



CSIRKE

VÁLASZ: Ha tényleg jön egy új Fable RPG, akkor nekem már nem is kell más, ez a bejelentés elég lesz ahhoz, hogy visongva ugráljam végig az egész Microsoft-konferenciát.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Magic: The Gathering Arena, Dark Souls Remastered

MELYIK NYÁRI JÁTÉKMEGJELENÉST VÁROD?

Spider-Man



EPRESPUSZEDLEE

VÁLASZ: Csak néztem magam elé meredten, amikor bejelentették, hogy a Lionhead Stúdiót bezárták, és ezzel a Fable 4 megjelenésének esélye nullára csökkent. Annak örülnék, ha egy új történetben láthatnám Albiont fura népségével.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Detroit: Become Human

MELYIK NYÁRI JÁTÉKMEGJELENÉST VÁROD?

Most, hogy itt a DBH, jelenleg semmit sem várok.



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Amíg élek, Fable 4-et remélek. Ha nem jön szép szóra, vinnynogni fogok, mint egy feldúlt kakukkos óra.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Hearthstone, Taunt Druid páncéltörésig.

MELYIK NYÁRI JÁTÉKMEGJELENÉST VÁROD?

Nem tudok a jövőbe tekinteni, rengeteg az elmaradás.



RG

VÁLASZ: Jöhet egy Mafia IV-bejelentés vagy legalább anyyi, hogy ha lesz folytatás, visszaadják a cseheknek, és a Hangar 13-at a büdös életben többet nem engedik oda.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

FarCry 5, MotoGP 18

MELYIK NYÁRI JÁTÉKMEGJELENÉST VÁROD?

Mafia 1 HD remake



STÖKI

VÁLASZ: A Cyberpunk 2077-é, mert Witcher III. Ez a kifinomult válaszom.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Detroit: Become Human

MELYIK NYÁRI JÁTÉKMEGJELENÉST VÁROD?

Nincs ilyen, épp elég lesz backlogot irtani szeptemberig.



GŐCZA

VÁLASZ: Én már nem is számolom, mióta várok egy Bloodborne-folytatásra, de ha a pletykák igazak, idén sem teljesül a vágyam. Mindenesetre én egy Bloodborne 2-t szeretnék látni a From Software-től.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Rainbow Six: Siege

MELYIK NYÁRI JÁTÉKMEGJELENÉST VÁROD?

Spider-Man



SZADA

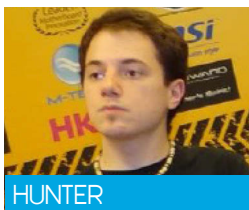
VÁLASZ: Nagyon kíváncsi vagyok már a Cyberpunk 2077 játékmenetére, mert a The Witcher III-at imádtam. Biztos vagyok benne, hogy a CD Projekt RED ezúttal sem fog csalódást okozni.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Heavy Rain

MELYIK NYÁRI JÁTÉKMEGJELENÉST VÁROD?

Spider-Man



HUNTER

VÁLASZ: Egy Jazz Jackrabbit 3-ért nem haragudnék, de pont anyyi esélyt látok rá, mint arra, hogy tíz éven belül befut a Persona 6. Szerintem én megleszek a Kingdom Hearts 3-mal is, bár annak ideje megjelenéséhez is csoda kell.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Final Fantasy XIV, Heroes of the Storm

MELYIK NYÁRI JÁTÉKMEGJELENÉST VÁROD?

World of Warcraft: Battle for Azeroth



BZ

VÁLASZ: Megnéznék mai változatban egy Eye of the Beholdert vagy egy Lands of Lore-t, de félek, odaveszne a régi varázs.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Frostpunk, Rust

MELYIK NYÁRI JÁTÉKMEGJELENÉST VÁROD?

Szabadságszimulátor 1.0 (de úgy néz ki, az én platformomra nem adják ki idén).

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



E3-VÍZÍÓKBAN GAZDAG, NYÁRI FORRÓSÁGTÓL FÜTÖTT, LÉLEKEMELŐ JÚNIUST MINDENKINEKI

Kaci és Paca a rajtvonalon, utazik a GameStar az E3-ra. Nincs ebben nagy újdonság, minden évben kíváncsi vagyunk valahogy a világ másik felére, mert van ez az úgynevezett E3, nem tudom, hallottatok-e már róla. Videójátékokat szoktak ott mutogatni bizonyos körökben közepesen ismert cégek. Van egy kis hidegtál, meg fejmikrofon, pólóra húzott zakóban magyarázó fejlesztők és baltával faragott mosolyú marketingesek, sorba lehet állni lootért. Halandó ember számára kb. ennyi jön le, de mi nem a plebs vagyunk, barátaim, mi bizony teljes szívvel, enyhén reszkető kezekkel figyeljük a bejelentéseket, kergetjük az álmokat, kicsit gyerekek vagyunk. Lehet persze fanyalogni, hogy ma már semmi sem olyan, mint régen, de én azért még mindig rá vagyok pörögve a nagy dömpingre, akkor is, ha számtalan megjelent játék is csak arra vár, hogy végre játsszak vele. Mert új, és szép, és csillog. Gondolom, értitek, miről körmölök itt.



Szóval EA Play, Microsoft sajtóesemény és E3 pörög ezen a héten, amikor te éppen hátradőlve olvasgatsz a GameStar magazint, ezért irány a GS Online, mivel az egész szerkesztőség (és kint pedig Paca és Kaci) azon lesz, hogy ne maradj le semmi fontosról. Ilyenkor virrasztunk éjszaka, de nem azért, hogy rózsafüzért morzsolva mantrázzuk a játékipar emberközpontúbb gondolkodásának reneszánszát (nem mintha nem szeretnénk ezt), hanem hogy azonnal értesülj mindenről, ami számít. És mivel te ennek a csodálatos, elit klubnak a tagja vagy mint GameStar-vásárló (ívós játék indul, majd az Aréna végén koccintunk együtt), természetesen a következő számban exkluzív tartalmak is várnak majd az E3 kapcsán, de ezt majd úgyis meglátod. Most viszont jönnek az olvasói levelek, online írások, magvas (vagy éppen kevésbé magvas, de annál szórakoztatóbb) gondolatok, tágul a világkép, nemesbedik a lélek. Én meg belepofázok néha, de ezzel már együtt élünk egy ideje, gondolom, mindenki megszokta.

A BATTLEFIELD-HISZTI

Sziasztok!

Szia!

A legújabb *Battlefield* és a játékkal kapcsolatos kritika-fröcsögés-gyűlölködés triumvirátus apropóján írok nektek.

Mint annyian mostanában. Duncan ugyanis írt egy véleménycikket arról, hogy szerinte miért nem tart jó irányba a Battlefield. Addig azt kaptuk, hogy túl puhányak vagyunk a játékiparral szemben, de ahogy szóvá tette, hogy őt mi zavarja, hirtelen túl kemények lettünk, akik első látásra ítéleznek és fröcsögnek. Sose jó az, ami van. De bocsánat, hallgatlak. Illetve olvaslak.

Annyira nem szeretnék belemenni az EA és a DICE üzleti döntéseinek mértékeibe, de megpróbálom részrehajlás nélkül összeszedni a gondolataimat. Először is régóta nagy rajongója vagyok az FPS-eknek, diákéveim során a legtöbb játékidőt multiplayer lövöldékbe fektettem. Már a *Call of Duty 2*-vel is próbálkoztam, és a *Battlefield 1942* gyűjtemény is ott porosodik az egyik polcomon. Az igazi multis áttörést számomra az első *CoD Modern Warfare* vagyis a *CoD4* hozta meg.

Ne is mondd, nem is tudom, hány-szor játszottam végig, én ott pattantam rá a multira is. Igaz, csak biodíszletként szerepeltem, mert mindenki sokkal ügyesebb volt nálam, de nagyon élveztem. A csernobili küldetés egy játéktörténelmi mérföldkő.

Az elmúlt évek során az összes *Call of Duty* címmel játszottam; néhány ugyan az én igényeim szerint félrement, de még mindig tudom élvezni a pörgést a *WWII*-ben. A *Battlefield*et is pörgettem párhuzamosan – a járműveknek, a rombolható környezetnek és a kicsit taktikusabb meccseknek hála más volt, mint a *CoD*, de hasonlóan élveztem. Kellemes meglepetés volt a *Battlefield 1* – az epizodikus kampány inkább érdekesebb, mint korhűbb, és a multiplayer is kellően szórakoztató játékélményt nyújt.

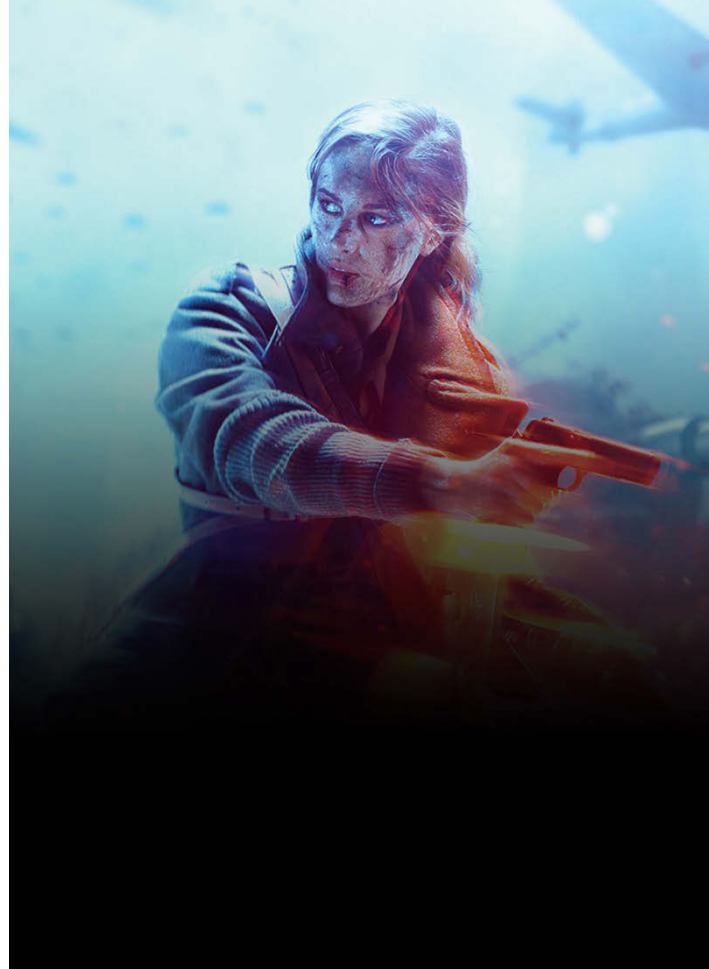
Igen, nekem is nagyon bejött, pedig tartottam tőle.

Soha nem úgy gondoltam egyik FPS-franchise-ra sem, mint valami történelmi szimulátorra, hanem shooterként kezeltem a játékokat, aminek szerintem készültek – szórakoztató terméknek egy mai szemmel inkább izgalmas, érdekes, nosztalgikus, semmint korhű és félelmetes világban.

Igen, és értem is, hogy ezt miért mondd, de azért lássuk be, a Battlefield sokkal komolyabb, mondhatni realiztikusabb volt korábban. Nem annyira, hogy összerosáld magad, és a háború borzalmaival átélve poszttraumás stresszben izzadj a sarokban mostantól minden éjjel, de azért komolyan tudtad venni. Duncan így emlékszik vissza ezekre az időkre, már ami a multis élményt illeti: „A fix feladatú rajokban harcoló katonáink meghatározott szerepkörben operáltak. Mindenkinek tudta és teljesítette a dolgát egy olyan klán szabályzat alapján, amelyet egyesek már az elején túl szigorúnak és militaristának tartottak, aztán a végén épp belőlük vált a legjobb harcos.” Aki ebben szocializálódott, annak a mostani éra nehezebben elviselhető.

Erre most itt a *Battlefield V* (a számozást inkább hagyjuk – igen, mert amúgy is a victoryt jelenti a „V” betű, nem a római ötöst), ami akkor a felháborodást keltett a játékosokban, mint a *CoD* fiktív úrháborúban játszódó *Infinity Warfare* címe. Miért szúrja az emberek szemét az a játékmenet, amivel eddig olyan jól szórakoztattak? Egy arcade FPS (mert továbbra sem szimulátor a *Battlefield*) online csataterén bármi megtörténhet, akár az is, hogy egy gránáttal telibe trafálnak egy repülőt, mint a trailerben – de ennél még viccesebb jeleneteket is lehet látni videómegosztókon. Miért zavaró, ha női karakterrel játszik valaki online? És az, ha mások színes ruhában szeretnének lövöldözni? Senki nem kötelez rá, hogy karácsonyfának öltöztessük saját katonánkat.

” A KÜLÖNBSÉG CSUPÁN ANNYI, HOGY 2017-BEN EGY AAA JÁTÉK FEJLESZTÉSI KÖLTSÉGE GOND NÉLKÜL 60-80 MILLIÓ DOLLÁR



Egyrészt szerintem ez mind tud zavaró lenni. Ha én komolyan akarom venni az élményt, akkor igenis zavar, ha más oda nem illő részletekkel rombolja a – számomra fontos – összképet. Nem hiszem, hogy ennek a konfliktusnak van feloldása; Duncan is arról írt, hogy neki mint régi Battlefield-játékosnak miért csalódás ez a hangulati irány. Nem azt mondta, hogy tiltuk be, égessünk el minden történelemhamisító játékot, hanem hogy ha van helye a mechanikus fémkar-

ral a harcmezőn, a hősiesen elhulló bajtársai fölött vitriolos cirádákat szóró, a Springfieldjével vetődés közben a náci homlokokon csattintó kamerádnak a piacon, akkor legyen már a klasszikus élményt kínáló, de mai kivitelezésű háborús FPS-hangulatnak is. Ez semmi több, csak egy vélemény arról, hogyan érzi magát egy kicsit idősebb gamer (sőt még csak ne is általánosítsunk, konkrétan Duncan) egy hangulatképet látva. De speciál én is értem, hogy miről beszél, szerin-

tem nem annyira nehéz ezt felfogni, amennyiben nem direkt akarja félreértelmezni az ember.

Na meg egyébként is – miért ítélkezzünk egy trailer alapján az egész játékról, amiből még nagyjából semmit nem láttunk?

Mert nem a játékot ítéljük meg ilyenkor, hanem a trendet magát. Azt pedig lehet.

A véleményünket pedig inkább képviseljük a „szavazz a pénztárcáddal” gondolattal – ha nem tetszik, nem kell megvenni, van még rengeteg jó játék

a piacon. Egy rajongónak sem kell fogal-körömmel ragaszkodnia egy sorozathoz, ha az számára elvesztette a varázsát. **(Marci)**

Persze, senki sem mondja azt, hogy most dőlt össze a világ, Duncan sem ássa el sírva lemezeit a hátsó kertben, egyszerűen csak vannak olyan játékosok – rajongók, ha úgy tetszik –, akik nehezebben viselik a számukra nem pozitív változást. Igen, ebben benne van az évekkel egyre erősödő „bezzeg az én időmben” sláger, amit óhatatlanul is felteszünk a lemezjátszóra, amikor ránk tör a világ sátnyulása okán érzett facepalm, de ez generációs tünet, másrészt túl is mutat azon. Ha valamit nagyon szeretsz, és tényleg benne éltél, nem feltétlenül akarsz elfogadni, hogy egy elvadult házibuli keretében telehánnyák, még akkor sem, ha így kétségtelenül színesebb és szagosabb. Senki sem indít emiatt új vallást most, sőt még „Viszsa a régi Battlefield élményt” zárt Facebook-csoport sem alakul, nem lesz petíció vagy fejlesztőknek küldött anyázás, halálos fenyegetés, ugyanis nem idióták vagyunk, pusztán csalódtunk. Rádadásul nem is mindenki, a szerkesztőség is teljesen megosztott: Szada például egyáltalán nem értette a véleményünket, pánikszzerűen akart elhatárolódni. Mások vagyunk, más-hogy élünk meg dolgokat, de ezzel semmi baj sincs, amíg érvekké tudjuk alátámasztani érzéseinket, és tisztában vagyunk azzal az egy-

f Facebook-sarok

Az Ow-vel tipikusan az a baj hogy nincs motiváció. Egy casual játékosnak nincs semmi oka arra hogy több mint 10 órát beleyomjon mert semmi motiváció nincs a lootboxokon kívül. Arról nem is beszélve hogy a játék a 2-3 meccs után nagyon unalmas lesz, kb. mint egy CoD. És itt a következő probléma... Ha naponta csak 2-3 meccset tolsz akkor minek játszál vele hiszen így profi úgy sem lehetsz benne. Ha csapatod sincs akkor meg plane. Az a baj a legtöbb multis lövöldével hogy céltalan...az R6S ben legalább farmolhatsz renownot és ez lehet egy egyfajta cél de az Owban még ilyen sincs. Számomra az ilyen játék halott. A csöggel is ez a baj, a cod-al is és bf-el is. Bar a

codban meg a bfben legalább kioldhatsz új fegyvereket ha szintet lépsz ami megintcsak egyfajta motivációként funkcionálhat.

Minden egész eltörött.

A játék Ipar rá jött hogy a mikro tranzakciókban van a lové. A nép egy nagyobb összegért is húzza a száját de mi van ha napi szinten csak kicsit húzzuk le akkor már nem probléma hogy összességében jóval többszörösezt költötte el mint amúgy ki kellett volna fizetnie. Ezért a fizetős mobil játékok amik ezt nem tartalmazzák halálra vannak ítélve.

Leszámítva a magyar piacot, ahol semmiért sem szeretnek semmit sem fizetni. De ez már egy másik történet.

mire befejezik ezt a játékot azt is elfelejtjük, hogy vannak bosszúállók...

A Square Enix belengetett Avengers játékára adott óvatos reakció.

Több mint 10 éve várok a folytatásra, legyszi Capcom csak most az 1x tegyetek félre a munkakerülő penzhajhasz hozzáállásokat!

A Devil May Cry folytatása kapcsán született fogyasztói sóhaj, vásárlói elégia. Talán meghallja valaki.

Jaaaahh dikk miért kell a gyerekszbajának a falát magára tapétázni csóri gyerekek? Az nem gipszkar-ton hanem bőr!

Egy Marvel-rajongó összesen 31 karaktert varratott magára, sőt még Stan Lee autogramja is ott figyel a csuklóján. Most megkapta a tanyasi őszinteséget.

szerű tényvel, hogy nem az egyetemes igazságot ringatjuk forradalmi keblünkön, pusztán a saját rajongói véleményünknek adunk hangot. Ennyi. Simán benne van, hogy a Battlefield V egy remek játék lesz, de az nem e vélemény egyenes cáfolata lesz, csupán tök jó. Remélem, sikerült elválasztanom a dolgokat. Várjuk együtt tovább a játékot, meglátjuk majd, hogy a robotkarú csaj és a Michael Bay-parádé mit ad majd a sok fanyalgónak és a lelkes rajongóknak.

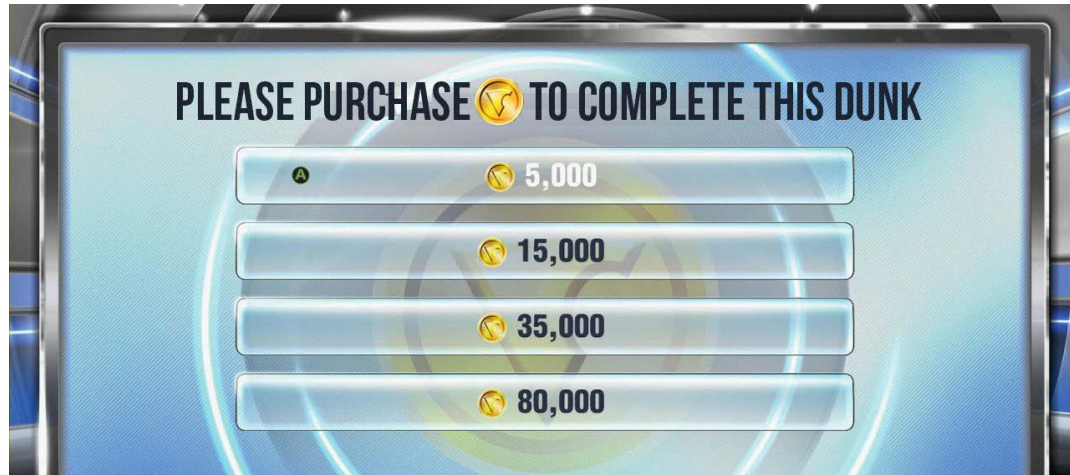
SPORTJÁTÉK ÉS A PÉNZ

Kedves GameStar!

Kedves olvasó!

Lelkes sportjáték-rajongóként egyre inkább elsomorít az utóbbi évek legnagyobb trendje – a kártyagyűjtőgép és egyéb pay-to-win (néha pay-to-play) játékelemek.

Én csak az NBA 2K szériát követem aktívan, és teljesen egyetértetek veled. Itt is megtalálták a félkarú rablót, és bármilyen jó a játék maga, okádék módon lengi be ez a pénzharácsolásra kiélezett mód-



szertan, amit igyekeznek lenyomni a torkunkon.

Több szempontból is zavaró a jelenleg, mert egyrészt az online játékmódokban, ahol ezek a módok jelen vannak, gyakorlatilag szinte lehetetlen sikereket elérni anélkül, hogy beletolnánk még pár ezer forintot az egyébként is teljes áron megvásárolt játékba. Másrészt több játék esetében is

érezhető, hogy a fejlesztők sokkal komolyabban foglalkoznak a fizetős elemekkel „feldobott” módokkal, mint az offline vagy egyjátékos játékelemekkel.

Pontosan értem, hogy mit írsz, és ez engem is nagyon zavar. Sajnos a trend visszavezethető arra, amiről a loot boxok kapcsán már itt is beszélünk korábban: kb. 10-13

éve a játékok ára stabilan 60 dollárra állt be, illetve ugyanennyi euróra, ez pedig azóta sem változott. A különbség csupán annyi, hogy 2017-ben egy AAA játék fejlesztési költsége gond nélkül 60-80 millió dollár, ehhez pedig nagyjából ugyanennyi marketingköltséget társul, míg korábban töredék áron folyt a fejlesztés, és marke-



MIT VÁRUNK AZ E3-TŐL?

Sziaztok!

Szia!

Srácok, engem egy dolog érdekel most, legyetek velem nagyon őszinték!

Ezt, kérek, jól jegyezd meg: mi mindig nagyon őszinték vagyunk. Nem csak veled, alapvetően kedveljük az igazmondást. Pusztán a stílust válogatjuk meg, mert volt gyerekszobánk. Na most, hogy kellően magasra emelve az orromat pozicionáltam be magunkat,

eltartott kisujjal várom leveled folytatását, kérek alássan, édes öregem. No.

Itt az E3, kíváncsi lennék, ti mire vagytok rákattanva. Én elképesztően várom a Forza Horizon 4-et, bár most azért így a *The Crew 2* béta után úgy érzem, hogy a Ubisoft abszolút ebbe az irányba mozdult el.

Hű, túl sok mindenre kell egy mondatban reagálnom, de igyekszem: egyrészt nagyon várjuk az

egész E3-at, a Sony-exkluzívokat, a Microsoft-meglepetéseket (legalábbis nagyon készülnek valamire), de a Nintendo is komoly felhozatalt ígért. A PC Gaming Show kapcsán csak reménykedem, hogy végre a platformhoz méltó műsort kapunk, de rengeteg cím birizgálja az agyamat. A *Forza Horizon 4* engem is nagyon érdekel, és abszolút egyetértetek veled, a *The Crew 2* nagyon összeszedte magát, és egyértelműen *Forza* irányba indultak el a srácok. A *Need for Speed* pedig már most lehagyták, szóval

nincs is nagyon más lehetőségük, én drukkolok nekik, mert eddig nagyon tetszik, amit letettek az asztalra a közepesen langyos első rész után.

Nem tudom, ti hogy álltok az autós játékokkal, de nekem ez a mindenem.

RG a profi, Paca és én vagyunk a lelkes amatőr rajongók, de a Forza széria Csirkét is eléggé megbolondítja, szóval vannak itt barátaid, ha erre vagy kíváncsi. Talán mazur kevésbé, ő általában flipperpályának éli meg az utat, és faltól falig nyomja a gázt, viszont *Dark Souls*ban nagyon ügyes, szóval nem merjük piszkálni ezért.

Remélem az új *Forza* is hozza a szintet, és akkor nagyon boldog leszek; nem hiszem, hogy létezik jobb sorozat ennél.

Szegény Ubisoft most sírdogál a sarokban, a *Gran Turismo*-rajongók pedig élesítik a kaszát. A *Need for Speed*et kegyeleti okokból most már nem említem többet, ígérem.

Köszí, hogy elolvastad, nem muszáj, hogy betedd az újságba, csak válasszoljatok. **(Firpo)**

Betettem és választottam, túlteljesíttem az elvárásaidat. Remélem, a *Forza Horizon 4*-gyel is így lesz majd; drukkolok neked és nekik is.



★ A HÓNAP LEVELE ★

AZ ÉN DAMASZKUSZI UTAM

Helló GameStar!

Helló neked is!

Egy teljesen személyes sztorit dob-
nék fel.

Egy teljesen személyes választ kapsz majd rá, ígérem.

A legtöbb szerepjátékban a Névtelen Hős testébe bújunk, aki személyes döntéseink alapján formálja a világot és nemegyszer saját magát is. Hősünk lehet saját erkölcsi mér-
cénk tükörképe, titkos vágyaink meg-
testesítője vagy csak egy báb, akit
azért és úgy mozgatunk, hogy a lehe-
tő legjobb játéktechnikai előnyre
tegyünk szert. Történejen bármi, mind-
egyik esetben virtuális alteregónk ré-
szesül személyiségjejeinkben. Az én
Névtelen Hősöm talán az egyik legem-
patikusabb a világon. Nem sajnál-
ja a pénzt a szegényektől, a küldeté-
sekért nem kér extra jutalmat, kard-
ját/mágiáját, ha lehet, ingyen kínálja
fel. A szótárban őt említik példának
a „kegyelem” bejegyzésnél. Előfordult
már, hogy pár órával korábbi állást is
képes voltam visszatölteni csak azért,

hogy még kevesebb kárt okozzak egy
NPC-nek. Örület.

**Nem, igazából ez tők jó. Nagyon
szerettem azokat a játékokat (pl.
Fable vagy Elder Scrolls), amelyek-
ben a végtelenségig lehetünk önma-
gunk jobb verziója. Ahol engedik,
hogy nagyon rendesek legyünk
másokkal, és nem szívunk miatta
indokolatlan mértékben. A Tell-
tale, a Quantic Dreams, de még ta-
lán a CD Projekt is hajlamos arra,
hogy olyan életszerű (értsd unfair
és kegyetlen) helyzeteket terem-
tessen játékaiban, ahol a hősöm nem
lehet tiszta, nem maradhat ártat-
lan, nincs jó és rossz út. Szóval én
is ilyen megrögzött fehér lovag
vagyok, nem szeretek genyó len-
ni játékban. De ha áttörök ez a gát,
akkor meg nagyon genyó vagyok,
egy pszichológus biztosan ki tud-
na hozni ebből valami merészet.**

De valami megváltozott. Nem tudom,
mi történt a legutóbbi alkalommal.
Nem tudom, hogy a dicsőség és ha-
talom harsonáinak fanfárfái voltak-e
azok, melyek először letérfittettek

utamról, vagy pedig a mesterien szőtt
cselekmény, amelyben kikristályoso-
dott egy idea a fejemben: „Hatalom
és törvény.”

Nos, ez érdekes.

Kérlek, még ne tárcsázzátok a helyi
pszichiátria telefonszámát, mivel csak
a *Tyranny* nevű játékban szerzett él-
ményeimet írtam le. Aki nem ismerné,
annak elmondanom, hogy eme alko-
tásban Kyros, a birodalmak leigázója-
nak egyik végrehajtóját alakítjuk, aki
az uralkodó törvénye, keze és egyben
hangja is, aki Kyros címerével a pán-
célján oszít igazságot, és tartja fenn a
rendet. (A leírás, apró módosítással
egy BKV jegyellenőr munkaköri leírá-
sa is lehetne.)

**Igen, de a BKV-nál nagyon fontos,
hogy ne beszélj idegen nyelveket,
és saját boldogtalanságod fény-
reklámjaként sugározd a nép arcá-
ba az emberi lét általános nyomo-
rúságát, csipetnyi agresszióval és
apátiával fűszerezve az élményt.**

Tűlzo.

Tehát amikor belesöpöpentem a já-
tékba, már nem az a Gandhi-imitá-

tor voltam, aki a pacifizmusról prédi-
kált vészterhes időkben, sem nem Jé-
zus, sem nem Teréz anya vagy bárki,
aki valamit tett azért, hogy ne ugor-
junk egymás torkának. Én lettem
Q'org, aki ha kell, véres kézzel tartja
fenn a rendet, akinek pánccélkesztyű-
je pillanatok alatt lendül, ha esküszé-
gés történik. Megjelenéssel félel-
met szültem a birodalom lakói között,
döntéseimet senki sem merete meg-
kérdőjelezni, én lettem a megtestesült
törvény. Örület.

Ez is egy módszer. Nem mon- dom, hogy nem jön be.

Szóval ez az én damaszkuszi utam.
Tényleg nem tudom, mi váltotta ki
belőlem ezt a fordulatot. Ennyire re-
mekbe szabott lenne a *Tyranny* fel-
vezetése, hogy egyből rácuppantam?
Vagy csak utat talált elmémbe az ed-
dig elnyomott megalománia, amelyről
nem is tudtam? Pontosan nem tudom,
de egy biztos: remek önismereti tré-
ning lett egy vasárnapi „na, akkor ül-
jünk le egy kicsit játszani” alkalomból.
Bárhogy is, gondoltam, megosztom
veletek ezt az élményt. Kösz! (Q'org)

**Nos, a fentebb említett játékok
belőlem is előhozták ezt, gondo-
lom, a szerep is meghatározza
előbb-utóbb a gondolkodásmódot.
Tudod, a Zimbardo-féle börtönkí-
sérlet során 1971-ben rövid úton
sikerült levezetni (tragikus gyor-
sasággal, hat nap után le kellett
állítani az egészet az eldurvuló
helyzet miatt), hogy a véletlensze-
rién kiválasztott rabok és örök vi-
szonya a szerepek fényében pilla-
natok alatt beáll egy olyan rend-
szerbe, mint amilyen egy valódi
börtönben van. Szerencsére egy
játék esetében ez a veszély nem
fenyeget, ugyanolyan jó ember
maradsz, mint amilyennek tűnsz,
de virtuális karaktereink előbb-
utóbb valahogy bemocskolódnak.
Ezzel együtt kell élnünk valahogy.**



tingre sem kellett annyit költe-
ni, mint napjainkban. Tehát jönnek
a rafinált megoldások. Olyan ez,
mint amikor nem a kóla ára emel-
kedik, csak kisebb lesz az üveg.
Sőt, itt még a szénsavat is külön
veszed meg, de maga a kóla nem
drágább. Szóval a világért sem
akarom védeni ezt a gondolko-
dásmodot, mert rühellem az NBA
2K jelenlegi üzleti modelljét, de
nem hagyhatjuk figyelmen kívül,
hogy magukat a játékokat maga-
sabb költségek mellett ugyanany-
nyi pénzért kínálják; és ott a ren-
geteg leárazás, akció, amit a digi-
tális piac tolt túl.

Persze tudom, hogy undorítóan nagy
bevételt hoznak a játékokon belüli
mikrotranzakciók, amelyeknek a követ-
kező évben már nincs is értelme, mert
minden kezdődik előlről egy ráncfelvar-
rott (vagy csak egy adatbázis-frissítés-
sel feldobott) verzióban.

Igen, ez is gáz.

A fórumokon a hozzám hasonló, az on-
line helyett az egyszemélyes módokkal
játszó emberek hiába hangoztatják eze-
ket, amíg a nagy többség és/vagy az
úgynevezett „bálnák” finanszírozzák a
következő évi FIFA, NBA 2K meg mi-
egymás fejlesztését, addig nem lesz vál-
tozás. Én megleszek a kettővel koráb-
bi kiadás franchise-módjával, és úgy ját-

szom több tíz órát, hogy egy vasat nem
költök pluszban a játékra. (F. Feri)
**Nem tudok sok vigasztaló szót írni;
megértem a felháborodásodat, és
nem úgy látom, hogy érdemi válto-
zás várható. Remélem csak, hogy**

**van egy határ, amit vagy az ipar,
vagy a közösség végleg meghúz,
mert jelenleg mindenki szerencsét-
lenkedik a mikrotranzakciókkal, loot
boxokkal és pay-to-win megoldások-
kal, és rosszul ülünk a lovon.**

Köszönöm nektek, hogy írtatok, ne lankadjon a figyelem és az aktivitás. Ha-
marosan jön a GameStar-tábor, és ott is találkozunk. Rengeteg érdekessé-
ggel és ajándékkal várunk benneteket, amiről találtak egy cikket a magazin-
ban; tessék bátran befogadni az infót, és jönni velünk kempelni. Ha addig
nem is, de Velencén mindenképpen megünnepeljük a GameStar-olvasás cso-
dálatos élményét, az ivós játék pedig igen egyszerű; mindenki koccint és hör-
pint, amikor én jó hangosan, a szabadstrandot felölölő bariton hangszínnel
felkiáltok, hogy: „Vegyetek GameStart!”

HP

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESEK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 14 CALL OF DUTY:
BLACK OPS 4
- 18 BATTLEFIELD V
- 20 THE CREW 2
- 22 RADICAL HEIGHTS
- 24 ULTIMATE FISHING
SIMULATOR



25 évvel később

FALLOUT 76

NEM TÚLZÁS AZT ÁLLÍTANI, HOGY A BETHESDA ÁLTAL FELTÁMASZTOTT FALLOUT MINDEN IDŐK EGYIK LEGJOBB POSZTAPOKALIPTIKUS JÁTÉKA.

Nem mintha az első két rész rossz lett volna, sőt a maguk idejében kimagasló minőséget képviseltek, de 2018-ra megváltoztak a gamerszokások. A *Fallout 4* két évvel ezelőtt jelent meg, pontosan ugyanennyi idő telt el a *Fallout 3* és a *Fallout: New Vegas* között, szóval épp itt az ideje egy újabb sugárzó kalandnak.

A 76-OS ÚTON ÁLLHATSZ DIDEREKVÉ

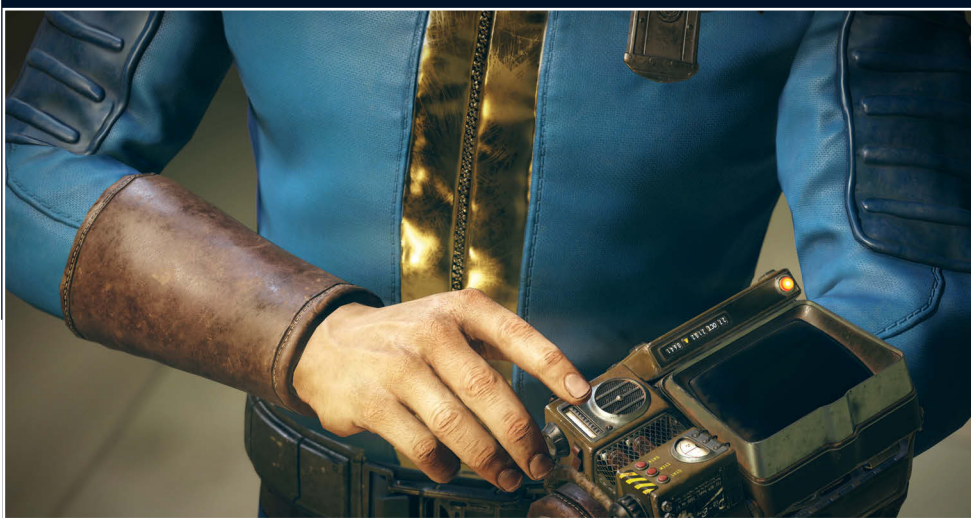
Mindjárt az elején le kell szögeznünk, hogy jelen cikk megírása idején még nagyon kevés adat állt a rendelkezésünkre. Ennek ellenére megpróbáltuk a részletekből összerakni a képet, hiszen a *Fallout 76* azon kevés játékok

egyike, amelyeket a teljes szerkesztőség egységesen vár. Kezdjük ott, hogy egy Twitter-bejegyzésben már felfedték a *Fallout 76* nevet még tavaly decemberben, sőt akkor azt is megszelídítették, hogy a játék leginkább a *Rustra* fog emlékeztetni, és hangsúlyos szerepet kap az online rész. Azután hónapokig tartó csend következett, lassan feledésbe merült ez az információ. Május végén azonban a Bethesda hivatalosan is bejelentette a franchise legújabb tagját a szokásos semmitmondó trailer kíséretében, amelyből nem derült ki túl sok minden, most meg itt ülhetünk, és a cikk írásának pillanatában várhatunk még vagy egy hetet, hogy az E3-on kiderüljön, milyen is lesz az új rész.

ELSŐKÉNT A FELSZÍNE

A 76-os menedékről már a *Fallout 3*-ban is megemlékeztek, ez az óvó-

hely pontosan húsz évvel a bombák felrobbanása után nyitja meg a kapuit. Ötszáz fő túléléséről gondoskodott a vészterhes években, övék a megtiszteltetés, hogy megkezdhetik dicső civilizációjuk újjáépítését. Ez azonban nem lesz zökkenőmentes, hiszen húsz év alatt a sugárzás nagyon durva dolgokat művelt a megmaradt faunával, jó, ha felkészültök erre. Az előző civilizáció maradványai azonban többnyire érintetlenek lesznek, hiszen a mi óvóhelyünkéről merészkedtek fel először a felszínre emberek. A Vault 76 valahol Virginia államban helyezkedik el, közel Washington, D.C.-hez, így nem lepődünk meg azon, ha a történet valamilyen szinten kapcsolódna a *Fallout 3* eseményeihez. A 101-es számú óvóhely kinyitásáig azonban hátravan még pontosan 175 év, szóval maximum egy *Fallout 3*-előzményt tudunk elképzelni, de azt nagyon.



HA TE MONDOD

Névtelen forrás, Bethesda Game Studios: „Ez egy klassz, történetközpontú játék lesz, pont olyan, mint amilyeneket eddig készített a Bethesda Game Studios. Meglehet, hogy lesz benne multiplayer és bázisépítés, de ez akkor is egy Fallout játék.”

AZ ÚJRAKEZDÉS NAPJA

A *Fallout 76* bemutatkozó videója hangulatos, de idegesítően semmitmondó. Húsz évvel járunk a háború után, és végre elérkezik az a nap, amire az ötszáz túlélő várt: félregördül a bombabiztos kapu, és az újdonsült felfedezők bejárhatják a kinti világot. Egyes pletykák szerint az építkezés kiemelt szerepet kap. A *Fallout 4*-ben egészen pofás bázisokat tudtunk felhúzni, láthattuk, hogy némely megszállott építőmester micsoda pompás épületkomplexumokat emelt a pusztaságban. Kétfelm azonban, hogy egy ilyen spin-off túlságosan nagy tömegeket tudna megmozgatni hosszú távon, ezért szerintem ez amolyan kiegészítő funkció lesz, mint a *Fallout 4*-ben. Nem hiszem, hogy a sorozat óriási rajongótáborra túlságosan vágya egy újabb online battle royale lövöldére, amelyben építkezni is lehet. Pontos számokat ugyan nem közölt a Bethesda a *Fallout 4* eladásával kapcsolatban, de állítólag túlszárnyalta a *Skyrim* bevételeit, így nem túlzás kijelenteni, hogy több tízmillió játékost

dülhítene magára a kiadó, ha pont azokat a jellemzőket hagyná ki (történet, karakterek, mélység), amelyek miatt a rajongók megvették az előző részt. A közelmúltban a Konami is megpróbálkozott valami hasonlóval a *Metal Gear (Metal Gear Survive)* világában, remélhetőleg az az orbitális bukta elegendő ahhoz, hogy a Bethesda ne fusson bele egy hasonló késbe.

MEGJELENÉS - WHEN IT IS DONE

A bejelentés után megfigyelhettünk némi kapkodást a megjelenési dátummal kapcsolatban. A jól értesültek (Amazon) tudni vélték, hogy a játék már július végén a polcokra kerül, aki azonban egy kicsit is képen van a játékipiac működésével, tudhatja, hogy ez már a kiszivárgás pillanatában nettó balgaság volt, hiszen nyár közepén nemigen szoktak ilyen kaliberű játékot kihozni. Azóta persze kijavították a dátumot, jelen pillanatban 2019 végére várja a webáruház, de biztosak vagyunk abban, hogy ezt is csak hasraütés-szerűen állapították meg. A két éves inter-

ELHALKULT CSATAKIÁLTÁS

A kiszivárogtatók tudni vélik, hogy a *Fallout 76* fejlesztője a Bethesda Game Studios marylandi fő stúdiója. A munkában segítségükre lesz az austin-i iroda, ők korábban az elkaszált *Battlecry* online akciójátékon dolgoztak. Reméljük, ez nem jelenti azt, hogy a *Battlecry* elemeit átmérik az új *Fallout* játékba; az nem lenne túl elegáns lépés.

vallumot és a piaci realitásokat figyelembe véve mi magunk október-november magasságában jelentetnénk meg a *Fallout 76*-ot. Mindenesetre mi nagyon várjuk már, és még azzal is kiegyeznénk, ha opcionálisan betársulnának hozzánk online a barátaink egy kis mutásvadászatra. Nem lenne rossz egy a *Division*hez hasonló megoldás sem, amellyel 500-as szervereken vehetnének részt az újjáépítésben, de azért megmaradna az egyjátékos *Fallout*ok minőségi tartalma és mélysége. A következő GameStarban alaposan körbejárjuk az E3-on megszerzett információkat, de addig is bízunk abban, hogy kedvenc posztapokaliptikus szerepjátékunkat nem büftik le egy tisztavirág életű battle royale játék szintjére. Nem hiszem, hogy a gamervilágnak szüksége van egy újabb *PUBG*- vagy *Fortnight*-klónra.

Mocsy

Előzetes
CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

Ha szólít, nincs mese, menni kell

CALL OF DUTY BLACK OPS 4



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Treyarch,**
Raven Software,
Beenox
Platform
PC, PlayStation 4,
Xbox One
Röviden A piacvezető
PFS-sorozat legújabb
tagja feláldozza
a hagyományos
sztorimódot a battle
royale kedvéért.
Megjelenés: **2018.**
október 12.
PEGI **18+**

PÁR ÉVE HANGZOTT EL MICHAEL PACHTER GYAKRAN IDEZETT IPARÁGI ELEMZŐ SZÁJÁBÓL, HOGY A CALL OF DUTY ÚGYNÉVZETT GÖLYÓÁLLÓ FRANCHISE-ZÁ NÖTTE KI MAGÁT. Újbeszélről magyarul fordítva ez annyit tesz, hogy történeljék bármi, a masszív rajongótábor minden körülmények között megveszi az évente érkező újabb részeket. Aztán persze kiderült, hogy az említett úriember ebben (is) téved. Elmélete papírhajóján az *Infinite Warfare* viszonylagos sikertelensége ütött befozhatóhatatlan léket, mert hiába rendelkezett például jobb és változatosabb kampánnyal, mint bármelyik *CoD* a legutóbbi konzolos generációváltás óta, a játékosok egyszerűen belefáradtak abba, hogy már ötödikre löjék egymást háromra futurisztikus kulisszák között bolhaként ugrándozva és függőleges felületeken szaladgálva. Égető szüksége volt tehát az Activisionnek valamilyen más típusú élményre, amennyiben azt szeretne volna, hogy a jövőben is ünnepként te-

kintsünk egy-egy rész megjelenésére. Úgy tűnt, a helyes lépést ebbe az irányba az jelenti, ha visszatérnek a sorozat történelmi alapokon nyugvó gyökereihez (*WWII*), és onnan kiindulva újraépíthetik a franchise-t, emiatt az idei résszel kapcsolatban szárnyra kapott híresztelések alaposan megleptek bennünket. Aztán sor került a tényleges leleplezésre, és még mindig nem sikerült teljesen magunkhoz térnünk döbbenetünkől, ugyanis a hajmeresztő pletykák mindegyikéről kiderült, hogy az utolsó szóig igazak.

A TÖRTÉNET VÉGE

Egy percig sem vitatva a többjátékos komponens érdemeit és jelentőségét, célszerű végiggondolni, hogy melyek voltak azok a pillanatok, amelyek a 2003-as *Call of Duty* debütálása óta beégtek a tudatunkba. Átkelni a Volgán folyamatos légitámadás közepette, hogy felszabadítsuk Sztálingrádot, miközben a túloldalon töltenet karabély vagy egy tár lőszer várt, épp olyan élmény volt, mintha az Ellenség

a kapuknál című film leglátványosabb jelenetében vettünk volna részt. De emléthetném azt a küldetést is, amelyben álcaruhába burkolt mesterlövészként kellett átosonnunk a Csernobilhez közeli, nem is annyira kihalt Pripjaton likvidálandó célpontunkig, hogy aztán lóhalálában meneküljünk onnan, a végén pedig magunkat beásva, óriási túlerő ellen küzdve várjuk az értünk küldött helikoptert. És akkor még nem említettem a reptéri mészárlásba torkolló No Russian missziót (erre a mainstream sajtó is felkapta a fejét), sem pedig Alex Mason hidegháborús veszteszűfútását, amely a legvadabb konspirációs teóriáknál is csavarosabbra sikeredett. Az említettek mind olyan momentumok, amelyekkel még a szériát felületesen ismerők is összefuthattak, és egészen mostanáig ugyanakkora mértékben határozták meg a sorozatot, mint a multis csatározások. A *Call of Duty: Black Ops 4* (stilizáltan Black Ops IIII, de ebben a formában most írtam le először és utoljára) azonban

szakit a hagyománnyal, és kirúgja a franchise alól egyik alappillért azzal az indokkal, hogy a statisztika szerint sokkal kevesebben játszottak a *Black Ops III* kampányával, mint ahányan egymást kergették vagy élőhalottakat irtottak. Készséggel elhiszem, hogy a számok nem hazudnak, csupán arról felel meg nagyvonalúan a Treyarch, hogy épp a mintaként szolgáló epizódnak jutott a legpocsekobb sztorimód mind közül a széria történetében, a négyfős coop és a fejezetek sorrendjének felcserélhetősége se tudta megmenteni. Emiatt megkockáztatom, hogy a következtetés alapjául szolgáló eredmény akár még torz is lehet.

A fejlesztőket mindez persze nem zavarja, kerék-perec közölték, hogy ezúttal ne számítsunk kampányra, a narratív elemek más formában jelennek majd meg a játékban, például a specialista háttértörténetének formájában, amelyek célja a hozzájuk kapcsolódó egyjátékos kihívásokkal egyetemben a lore-építés.

FOGYASZTÓ TÁRSADALOM

Van persze abban valami sorsszerű, hogy épp az a stúdió meri felrúgni a szabályokat, amelyeknek a sorozat legutóbbi nagy vérfrissítését,

a zombimódot köszönhetjük. Látva a sikert a Sledgehammer Games és az Infinity Ward is beadta a derekát (önként vagy kiadói nyomásra, talán sosem tudjuk meg), bár utóbbi még megpróbálkozott a saját útját járni, de a földönkívüliek nem arattak osztatlan sikert a játékosok körében. Ennélfogva az élőhalottak szériatartozékká váltak, a Treyarch pedig minden idők legnagyobb zombiadagját tervezi a nyakunkba zúdítani, aminek a játékmód rajongói kétségtelenül örülni fognak.

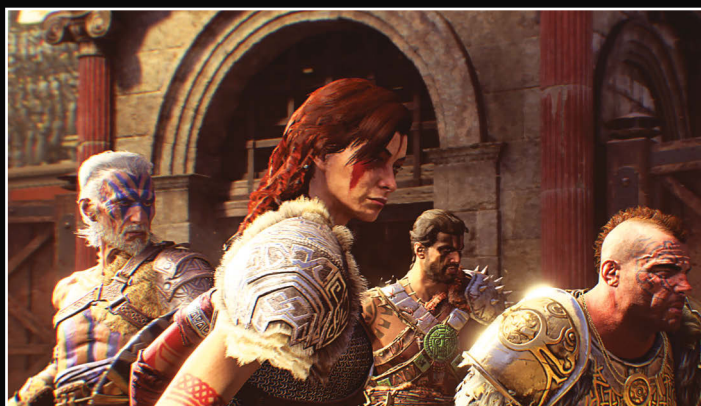
Eddig sem álltak távol az időutazáshoz hasonló örült ötletek a rothadó csoszogókkal teli kalandoktól, ám ezúttal egészen az ókori Rómaig küldenek vissza bennünket a fejlesztők. A XI (ez a megjelenéskor elérhető három történet-szál egyike) szokatlan módon szűrő-vágó és egyéb közelharcifegyverek használatára kényszeríti a saját idejükből kiragadott hősöket: Scarlettet, Shawt, Diegót és Brunót. Ugyancsak az ő szerepükben kell életben maradnunk az ominózus jéghegy felé tartó RMS Titanic fedélzetén, ahol a Voyages of Despair küldetés keretében egy félresikerült rablás során elszabadul a pokol. Végezetül pedig a klasszikus négyes (Dempsey, Nikolai, Takeo és Richtofen) alcatrazi

kalandját elhetjük át ismét, a Blood of the Dead ugyanis a *Black Ops II*-ből ismert zombis térkép, a Mob of the Dead újragondolása.

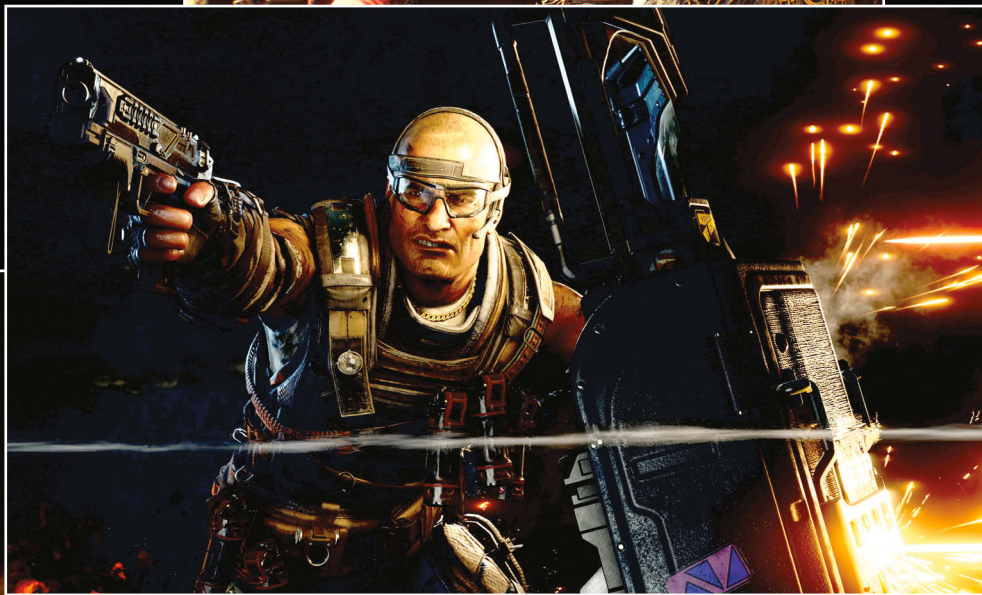
Nagyjából a szokásos kezdő zombis tartalom háromszorosáról beszélünk, amit a Treyarch megfejele még a játékmód testre szabásának lehetőségével. Száznál is több tényezőt változtathatunk meg az életerőtől az élőhalottak mozgási sebességén át az általunk elszenvedett sérülés mértékéig, emellett elhárul az akadály a közösség tagjai által kitalált szabályok szerint zajló versenyek előtt is. Beépített tutorial segít eligazodni az újoncnak, és választható nehézségi fokozatok gondoskodnak ar-

PC-RE IS JÖN?

Jó hogy, elvégre a konzolekkluzív Call of Duty 3 kivételével a fősdor mindegyik darabja tiszteletét tette a platformon. A portot a Beenoxra bízta a kiadó, és a Destiny 2 mintájára kizárólag a Blizzard-féle Battle.net-en keresztül terjeszti majd. A dedikált szervereknek természetesen örülünk, ahogy az ultra-wide, a 4K-, illetve HDR-képes kijelzők támogatásának, a frame rate-korlát eltörlésének, és reméljük, nem csak a szokásos marketing-szöveget mondták fel, amikor a hardverek lehető leg szélesebb körét felölélő optimalizációról beszéltek.



A HAJMERESZTŐ PLETYKÁK MINDEGYIKÉRŐL KIDERÜLT, HOGY AZ UTOLSÓ SZOIG IGAZAK



Előzetes

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4



ról, hogy mindenki a képességeinek leginkább megfelelő körülmények között játszhasson. Annak érdekében pedig, hogy még véletlenül se unjunk rá a zombimészárlásra, bevezetik az ideiglenesen elérhető, szezonális eseményekhez és a különböző témákhoz köthető kihívásokat. Továbbá most először botok kíséretében is fegyvert ragadhatunk, így azok sem maradnak ki a jóból, akik nem szeretnek vagy nem akarnak másokkal együtt játszani. Ugye érzitek a helyzetben rejlő iróniát?

CSAPATJÁTÉK

Mivel az egymás elleni többjátékos mód narratívája a második és a harmadik *Black Ops* között helyezkedik el, a srácok megőrizték azok futurisztikus jellegét, ám egyúttal tanúbizonyosságát is adták, hogy nemcsak hálások az építő jellegű kritikáért, hanem alkalomadtán meg is fogadják. Ennek következtében megszabadultak a sokat szidott szökdécseléstől és falon futástól, megtartották viszont a karakterosztályként is felfogható specialistákat, de mindegyikükön végrehajtottak pár módosítást. Összesen tíz karakter közül választhatunk, akiknek egy-egy különleges fegyver, illetve sa-

”KÍVÁNCSIAK VAGYUNK RÁ, HOGYAN FOGADJA A KÖZÖNSÉG A BLACK OPS 4-ET, MERT ANNAK KÖVETKEZMÉNYEIT NEM CSAK A FRANCHISE, HANEM A MŰFAJ EGÉSZÉ IS GARANTÁLTAN MEG FOGJA ÉREZNI

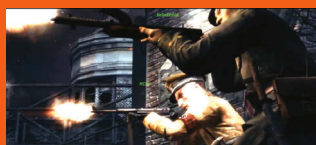


HA TE MONDOD

Mark Lamia stúdióvezető, Treyarch: „Ennél nagyobb mélységgel rendelkező, többször újrajátszható játékot még nem alkottunk.”



AKIKET MÁR NEM SZÓLÍT A KÖTELESSÉG



CALL OF DUTY: COMBINED FORCES

A történelem szemétdombjára került (okkal) Spark Unlimited a konzolos Call of Duty: Finest Hour folytatásának szánta, ám az Activision nem találta elég meggyőzőnek a tervet, ezért visszautasította, sőt még is szakította együttműködését a pár éve becsődölt stúdióval.



CALL OF DUTY: DEVIL'S BRIGADE

Kizárólag Xbox 360-ra jelent volna meg az Underground Entertainment második világháborús lövöldéje, amely a ritkán szerepeltetett olaszországi hadszíntérre fókuszált. A kiadó végül máig ismeretlen okokból törölte.



CALL OF DUTY: VIETNAM

A Dead Space sorozat fejlesztőiből verbuválódott Sledgehammer Games befejezetlenül maradt játéka azt a fegyveres konfliktust dolgozta volna fel, amely a legtöbb áldozatot követelte a két világháború után. A külső nézetes (!) lövöldés sorsát megpecsételte, hogy a srácoknak ki kellett segíteniük a felmondási hullám miatt emberhiánnyal küszködő Infinity Wardot a Modern Warfare 3 fejlesztésének utolsó szakaszában.



CALL OF DUTY: ROMAN WARS

A zombimód még hagyján, de hogy egy teljes értékű játékot szenteljenek a Római Birodalomnak, az már az Activision vezetését is elbizonytalanította. Olyannyira, hogy végül esélyt sem adtak a belső és külső nézetet egyaránt használó akciójátéknak, amelyben magát Julius Caesart alakíthattuk volna a tizedik légió több tisztje és közkatónája mellett.

játos képesség is jutott, ennél fogva különböző szerepeket tölthetnek be a csapatban.

Ruin például csaklyavetőjének köszönhetően egy szempillantás alatt odaránthatja magát a meglőtt tereptárgyhoz, de annak sincs akadálya, hogy valamelyik ellenfelét vegye célba a szerszámmal. Emellett rendelkezik egy területre ható speciális támadással is, amely gyakorlatilag azonnal végez a hatókörében ragadt ellenlábassal. Az említett rusholó specialistán túl Prophet, Seraph, Battery, Nomad és Firebreak lehet ismerős, Recon, Ajax, Crash és Torque viszont ebben a játékban mutathatja meg első alkalommal, hogy mire képes. No nem olyan sűrűn, mintha hero shooterbe keveredtek volna, emiatt érdemes megfontoltan alkalmazni a trükkjeiket, hogy győzelemhez segítsük ötfős csapatunkat. Mivel többé nem regenerálódk magától az élet-erőnk, akkor is észnél kell lennünk, amikor meggyógyítanánk magunkat, hiszen amíg lepörög a tűdőtűs animációja, védtelenek vagyunk, pont, mint ha újratáraznánk. Egyelőre úgy fest, hogy a specialisták mindegyike hasznos, illetve egymagában is életképes, de szinte biztos, hogy lesznek olyanok, akiket nem szívesen hagynak ki egyetlen csapatból sem. Erre különö-

sen jók a cimborái sérüléseit ellátó Crash esélyei, akárcsak Reconé, aki viszonylag nagy területen teszi láthatóvá a hatósugarába keveredett ellenfeleket a társak számára, akár átlátszatlan objektumokon keresztül is. A fejlesztők lelkesen áradoztak a fegyverkezelésről is, szerintük sosem okozott még ekkora örömet elsűnti őket, látvány, hangzás és viselkedés tekintetében az eddigi legautentikusabb élményt nyújtják. És persze a lövedékek csíkot húznak maguk után, így végre nem jelent gondot annak beazonosítása, hogy honnan is nyitottak ránk tüzet, illetve sokkal kiszámíthatóbbá vált a fegyverek visszarágása, azaz könnyebben korrigálhatunk. A flintákat sokféle kiegészítővel láthatjuk el, hogy a lehető legjobban szolgálják igényeinket, pontosabban a specialistáét, akinek loadoutját (fegyverek, percek, gránátok) a WWII-ben alkalmazott kasztalapú megoldás után visszatérő Pick 10 rendszerben állítjuk össze.

AZ UTOLSÓ KAPCSOLJA LE A VILLANYT

A játékkal kapcsolatos korai híresztelések közül a battle royale adaptálása is igaznak bizonyult, amelynek leleplezését direkt az előadás végére hagyták a fejlesztők.

A Blackout névre keresztelt játékmód a tervek szerint visz majd valami egyedi csavart is a jól ismert formulába, ám egyelőre még azt sem árulták el, hogy a szokásos százfős viadalokkal kell-e számolnunk, vagy ennél kevesebb, esetleg több játékosal. Természetesen a főszabály erre is érvényes: az nyer, aki utolsóként marad állva. Annyi már biztos, hogy a *Black Ops* részek állandó visszatérőjeként már kissé unalmasá vált Nuketown térkép méretének ezerötszázszorosára hízalják a játékmódnak otthont adó gigantikus helyszínt. Emiatt pedig szükségesnek látták, hogy különböző négy- és kétkerekű járgányokat, sőt még motorcsónakokat és helikoptereket is a rendelkezésünkre bocsássanak. A járművek, akárcsak a fegyverek és a karakterek (többek közt Mason, Reznov, Hudson, Woods és Menendez) ismerősek lesznek az alsorozat korábbi tagjaiból, sőt a zombimódból is áthoznak vendégszereplőket. Ezzel együtt sokkal több a kérdőjel, mint a konkrétum, vagyis amíg nem láttuk működés közben – pláne ki sem próbáltuk –, nehéz megmondani, hogy állja-e majd a sarat a battle royale aktuális nagygúyúival szemben. Az E3-on vélhetően többet is megtudunk ar-

ról, miként szeretne milliók kedvéncévé válni az elmúlt években egyszerű segédcsapattá lefokozott Raven Software gonozta Blackout.

A JÖVŐ FPS-E

Még ha teljesen hidegen is hagynak valakit a *Call of Duty: Black Ops 4* változtatásai az évekig érintetlen formulán, az sem tagadhatják, hogy izgalmas időszakát éli a franchise, amely nagyjából a 2007-es *Call of Duty 4: Modern Warfare* óta számított piacvezetőnek. Biztos pozíciója tudatában azonban elkényelmesedett az Activision, s miközben utóvédharcokat folytatott az örök rivális Electronic Artszal (főként annak *Battlefield* sorozatával), nem vette észre, hogy a surranópályán ketten is megelőzték, majd annak rendje s módja szerint megfosztották koronájától. Jelen pillanatban ott tartunk tehát, hogy a *Call of Duty* már nem teremti a divatot, csak követi, nem kezdeményez, csupán reagál, és másol ahelyett, hogy újítana. Roppant kíváncsiak vagyunk rá, hogyan fogadja a közönség a *Black Ops 4*-et, mert annak következményeit nem csak a franchise, hanem a műfaj egésze is garantáltan meg fogja érezni.

Chavalier

Előzetes

BATTLEFIELD V



Arcfestés és mohawk sérő – mintha csak egy dokumentumfilmből lépett volna elő

Brutális légi csatákra számítnak



NÉMI ELŐNY SOSEM ÁRT

A játék október 19-én jelenik meg, de ez a dátum csak a Standard Editionre vonatkozik. Az EA Access-előfizetők már október 11-én belekezdhetnek a trial verzióba, a Deluxe Edition tulajdonosai pedig október 16-tól fogva érhetik el immár a teljes élményt.



Katonáink külsejének csak a mi ízlésünk szab határt



A tankokon is elfér a cicoma

V mint vérbosszú

BATTLEFIELD V



INFO

Kiadó **Electronic Arts**

Fejlesztő **EA DICE Platform**

PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden A népszerű Battlefield sorozat legújabb epizódja, amely hosszú évek után újra a második világháború csatáira visz vissza bennünket.

Megjelenés **2018.**

október 19.

PEGI **18+**

BATTLEFIELD JÁTÉKOK ESETÉBEN A SZÁMOZÁS NAGYJÁBÓL ANNYIRA KONZEKVENS, MINT ÉN AZ EDZŐTERMI ÉS DIÉTÁS TERVEIMMEL KAPCSOLATBAN, SZÓVAL SENKI SE LEPŐDJÖN MEG AZON, HOGY A BATTLEFIELD V IMMÁR A SZÉRIA TIZENHATODIK KÉPVISELŐJE. Ebből a számból viszont máris világosan látszik, hogy nem ma kezdte az ipart a *Battlefield*, ugyanakkor az sem tegnap volt, amikor utoljára a második világháború szolgált az aktuális játék hadszínterül. Sokan nagyobb összegben fogadtak volna arra, hogy a 2018-ban esedékes új epizódban ismételten az 1939 és 1945 között lezajlott brutális fegyveres konfliktus válik játszóterünké. Arra viszont már szerintem elég kevesen tettek volna akár egy lukas garast is, hogy mindezt kék arcfestéssel és művegtagokkal spekelik meg, de a szabadon alakítható és csicsázható karakterek taglalása előtt még gyorsan pörgessük át az alapokat.

KAMPÁNY SZELETEKBE

A *Battlefield V* kampánya átveszi a *Battlefield I*-ben megismert War Story rendszert, azaz egy nagy, összefüggő történet helyett több kicsi, fejezetekre bontott kalandot találunk nekünk. Az ígéretek szerint az analógia ismert, ezer és egy já-

tékban bemutatott világháborús helyszínek helyett kevésbé elcsépett tájakon is megfordulunk. Az Arktiszon, vagyis az Északi-sark körüli területen már biztos, hogy dolgunk akad, de eljutunk Norvégiába, szemtanúi leszünk Rotterdam pusztulásának, harcolhatunk a francia vidéki régióban, és természetesen még számos egyéb csuda helyen. Már az egyik War Story címét és felvázolt cselekményét is ismerjük: a Nordly nevezetű (ez a norvég szó a sarki fényt, az aurora borealist jelenti) történetesztál 1943-ban játszódik, és leírása szerint egy fiatal hölgy történetét meséli el, akinek meg kell hoznia a „végső áldozatot”. Nem kis szavak ezek, de gondolhattuk, hogy nem olyan emberek történeteit élhetjük újra, akik a háború elejétől a végéig a padláson ücsörögtek, és mézes teát szürcsölgettek.

BARKÁCSOLÁS A CSATATÉREN

Nem tűnik rossznak az elsőként vázolt helyszínek sora, de a játékményt érintő komoly változások azok, amelyek hallatán nemcsak minden *Battlefield*-rajongó, hanem az FPS műfaj összes kedvelője együttessen kapja fel a buksiját. A megszokott multiplayer módok természetesen visszatérnek (Conquest, Team Deathmatch, Domination), annyira átalakul azonban maga a csata, hogy ember legyen a talpán, akinek azonnal rááll majd az agya az új rendszerre. Elfelejthetjük pél-

dául azt, hogy szépen egyenként megjelölgetjük az ellenfeleket, hogy minden csapattárs messziről láthassa őket. A DICE szerint ez egyáltalán nem volt életszerű, a nép csak pásztázta a tájat, és szépen lassan úgy is észrevett mindenkit. Nos, ezután semmi-féle hasonló megoldásra nem támaszkodhatunk, helyettük viszont a környezet fog olyan dinamikusn reagálni a mozgó játékosokra, hogy aki figyel, az gond nélkül kiszúrhatja őket. Ha például egy ellenlábásunk magas fűben halad, akkor a fű a mozgása hatására szépen mocomog, meghajlik, ezáltal biztosan lehetünk benne, hogy abban a susnyásban valaki ólálkodik.

TELI A TÁR?

Nem sok FPS van a piacon, amelyben annyira meg becsüljük a rendelkezésünkre álló lőszert, mint a *Battlefield V*-ben. Mostantól nem fog minden bokrban tölteny lapulni, szükségünk lesz arra a pár extra skulóra, amit elhullott ellenfeleinktől szedhetünk el. A kifosztás opcióján túl az elfoglalható taktikai pontoknál tárazhatunk még be, továbbá építhetünk is ellátóhelyeket, ahol mindenki annak rendje s módja szerint felszerelkezhet. Bizony építhetünk, ugyanis a *Battlefield V*-ben már arra is figyelniünk kell, hogy a harctér nemcsak rombolható, hanem építészeti képességeinket is kama-tozthatjuk.

EGY JÓ KÖMŰVES ARANYAT ÉR

Nyugalom, nem változik azért *Fortnite*-tá a játék, de az építgetés lehetősége is temérdek taktikai lehetőséget rejt magában. Ha porig rombolta a gaz ellen azt a házat, ahol meghúztuk magunkat, akkor újra összetákolhatjuk a kalypbát. Persze nem lesz olyan, mint újkorában, de azért visszanyerhető az az állapot, amikor még képes volt védelmi feladatokat ellátni. Homokzsákokkal, szögcsapokkal és hasonló mobilis akadályokkal szépen körbe lehet pakolni az alkalmi menedéket, az arra fogékonyak pedig, gondolom, már most lelki szemek előtt látják a bevezetetlen erődtípusok képét. Idén ősszel kiderül, mit lesznek képesek felhúzni úgy, hogy közben a fülük mellett suhannak el a golyók. A DICE emberei egyébként társaink felállításán is csavartak egy picit: mostantól fogva meg kell lennie az elesett és a segíteni vágyó játékos között a fizikai kontaktusnak; csak úgy tudjuk felhúzni a pajtasokat, ha ténylegesen melléjük térdelünk, és segítőt jobbot nyújtunk. Erre minden játékos képes lesz, tehát nem függ a választott szerepkörtől, persze a felcsereknek gyorsabban megy az élesztés, mint egy laikusnak. A felcserek most is képesek maximális életerővel visszahozni a játékosokat, de az avatatlan kezek által végzett gyógyítás esetében a pórul járt katonák nem a teljes életerejét nyeri vissza.

NAPOKON ÁT A FÖLDI POKOLBAN

A már korábban említett multis játékmódok mellett mindenképp külön figyelmet érdemel a Grand Operation. Ez egy négy játékbéli napon át húzódó konfliktus, amelynek mindegyik napján egyedi élményt kapunk, különleges szabá-

lyokkal és pályakiosztásokkal. Valószínűsíthető, hogy rengeteg játékos kedvence lehet majd ez a mód, amelyben az előző 24 óra végeredménye komoly kihatással lesz a másnap eseményeire. Annak, aki vesztésre áll, csökkenhet az erőforrása, vagy akár a respawnideje is negatívan módosulhat. A dolgok a végjátékban valónak igazán izgalmassá, az utolsó napra ugyanis minden játékosnak egyetlen egy élete (a társak felállításáért még működik) és egy társi töltenye marad csupán, ez lesz a Final Stand, a végső leszámolás. Hallani már egy Airborne nevű játékmódról is, amelyben egy repülőgépből kiugorva, ejtőernyővel a hátunkon érkezünk majd meg a csataterre. Úgyszintén nagyon érdekesnek tűnik a Combined Arms nevezetű coopmód, amelyet a DICE a single player és a multi átmeneteként, a két mód között átívelő hídként írt le. Ezt elsősorban azoknak ajánlják, akiket elriaszt a többjátékos mód, mégis szeretnének csapatban harcolni. A Combined Arms tulajdonképpen egy négyfős coopmegoldás, amelyben szűkös erőforrásokkal felvértezve kell minél több feladatot megoldania a kis csapatnak.

A FRONTVONAL PIPERKŐCEI

Végezetül vissza kell kanyarodnom az első bekezdésben említett, testre szabható karakterekre, amelyek sokaknál azonnal kivetkék a biztosítékot. Most nem szeretnék pro vagy kontra állást foglalni a történelemhűséget esetlegesen mellőző gúnyák és címok kapcsán, maradjunk inkább a tényeknél: a sorozat történetében először teljesen a saját ízlésünk szerint módosíthatjuk harcosunk küllemét, valamint az összes fegyverét és az általa használt járműveket



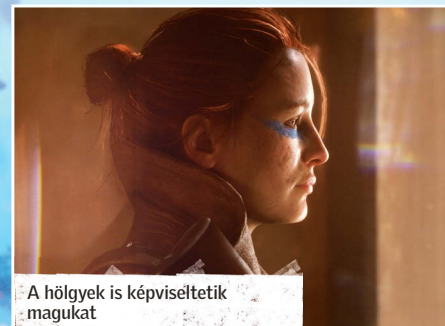
V FOR VICTORY

Kiderült, hogy a címben szereplő római ötös a „V for Victory” kifejezést, Winston Churchill második világháborús kampányát jelképezi. A jelet Churchill tette népszerűvé a szövetségesek körében, ezt a legsötétebb óra című filmben is láthattatok.

is. Teljes a szabadság, minden a mi fantáziánkra és a rendelkezésünkre álló játékbéli fizetőeszközökre van bízva. Egyelőre hatalmas kérdés, hogy pontosan miképp oldják meg a teljesítményért járó helyes mértékű jutalmazást, illetve az is, hogy milyen módon folyik bele mindebbe a mikrotranzakció – valamilyen módon valószínűleg igen, mivel lemondtak mind a season pass, mind a loot boxok értékesítéséből származó bevételről, ugyanis a megjelenés után érkező összes új pályát és egyéb finomságot teljesen ingyen kapja meg mindenki. Egyelőre remek dolgokat ígér nekünk a DICE: elmondásuk alapján a göncöket, járgánymódosításokat és a szemkápráztatóan részletes fegyvermodifikációt olyan gyűjthető valutából fogjuk finanszírozni, amelyet élvezettel farmolhatunk anélkül, hogy változtatnunk kellene kedvenc játéktípusunkon. Hosszabb és rövidebb feladatokat kell megoldanunk ennek érdekében, amelyek közül a nehezebbekkel akár egy teljes héten át is elidőzhetünk. Nagyszerűen hangzik azonban az, hogy ezeket a feladatokat több különböző módon is teljesíteni lehet, vagyis ha valaki támogató szerepkörben érzi magát a legjobban, akkor nem kényszerül arra, hogy helyi Rambóvá változzon a célok kipipálásának érdekében. Azt persze már mi döntjük el, hogy a megtermelt vagyont egy menő puskát vagy egy időtlen frizurát vásárolunk.

Csírke

”MOSTANTÓL NEM FOG MINDEN BOKORBAN TÖLTENY LAPULNI, SZÜKSÉGÜNK LESZ ARRRA A PÁR EXTRA SKULÓRA, AMIT ELHULLOTT, ELLENFELEINKTŐL SZEDHETÜNK EL



A hölgyek is képviseltetik magukat



Ez a dzseki mondjuk nem is néz ki rosszul



HA TE MONDOD

Oskar Gabrielson ügyvezető, EA DICE: „Fejlesztőstúdióként elkötelezetten mindent megteszünk azért, hogy olyan játékokat készíthessünk, amelyek befogadóak és változatosak.”

Előzetes

THE CREW 2



A repülőkkel úgy érezhetjük magunkat, mint a Red Bull Air Race pilótái



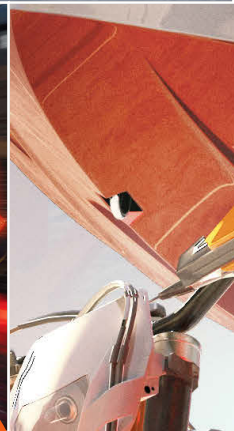
Ha más játékosokkal együtt alakzatban repülünk, pontokat kapunk



Hajókkal szántani a vizet nagy élmény



Az utcai autók között a magasabb kategóriákból válogathatunk



Fölébe száll, és alámerül

THE CREW 2



NEM ÍRTAM TÚL SZÉPEKET A THE CREW 2-RŐL A TAVALYI GAMESCOM UTÁN.

A játék, amit akkor elénk tettek, nagyon sok problémával küzdött, nem volt élvezetes, de még csak elfogadható sem. Ezt feltehetően nem csak én mondtam el a Ubisoft ottani képviselőjének, aki visszajelzéseket gyűjtött, hanem mások is, és talán ez is hozzájárult ahhoz, hogy az Ivory Tower kapott még néhány hónapot a hibák javítására. Most újra alkalmam nyílt kipróbálni, és bár pont az, amit augusztusban láttam (driftelés, motocross), nem volt elérhető a bétaváltozatban, egy kis versenyzés, hajózás, repkedés igen. Majdnem méltó kihívóra lett a *Forza Horizon*.

AMERIKA CSODASZÉP

Nem kérdés, az árkd versenyjátékok világában jelenleg a *Forza Horizon 3* az etalon, és jó eséllyel a *Forza Horizon 4* váltja, ha nem lép közbe valaki. A *Need for Speed*től nem remélhetünk megváltást, a *Payback* végleg egyértelművé tette, hogy a Ghost Gamesnek fogalma sincs, milyen irányba kellene menni, és a franchise-t már csak a neve adja el, nem a minősége. A Ubisoftnál összegyűlt a tanács, és annak ellenére, hogy a *The Crew* sem a kritikusoknál, sem a játékosoknál nem vált instant kedvenc-

cé, adtak a fejlesztőcsapatnak még egy esélyt. De nem szerették volna pusztán az első rész kijavított változatát kiadni pár új autóval megversenyítéssel. Ez nemcsak abban mutatkozik meg, hogy bekerült a repülés és a hajózás, hanem abban is, hogy dobták a sztoriközpontúságot, és egy más jellegű rendszert állítottak össze, amelyben négy, eltérő stílusú csapatnak kell bizonyítanunk, hogy a legjobb versenyzők vagyunk az Egyesült Államokban. Megismerünk mindenféle karaktereket, akik száját végtelemül kellemetlen mondatok hagyják el, de mivel itt láthatóan tényleg csak egy keret, egy kiegészítés a „sztori”, ezen villámgyorsan túl lehet lendülni. (A *Payback*ben ugye a történet volt mindennek az alapja, csak épp a játékmenettel nem tudták összeegyeztetni, de inkább ne tépkedjünk sebeket.) Alapvetően négyféle kategóriát tudtam kipróbálni: utcai versenyzés, amelyben villámgyors sportautók vezetőülésébe ágyazódva szánhattam San Francisco vagy Miami utcáit; off-roadot, melynek során terepjárókban és buggykban pattogtam a vadonban; hajózást villámgyors motorcsónakokkal; és repülve trükközést egy akrobatikus mutatványokhoz kialakított géppel. Ennél a teljes játékban azért sokkal több lehetőség lesz, ezek tényleg csak a minimumot kínálják: jó he-

lyezést kell szereznünk, utasításokat követnünk. Szerencsére a feladat nem nehéz, de a játék érezhetően, teljes mértékben árkdos: a gázt ritkán szükséges felengedni, kanyarodni ugratás után, a levegőben is lehet, az ütközések következtében pedig karcolások ugyan keletkeznek a járműveken, de törés nincs. Ez például azért jó, mert a földön néhány tereptárgyat nagyon furán helyeztek el, de ha nekik hajtunk, látványos animáció helyett csak simán lepattanunk; és azért nem, mert az ilyen felakadás megtöri az élményt és a flow-t. A pályadíjazón lehetett volna még dolgozni, ez főleg az off-road versenyek során mutatkozik meg, amikor egy checkpoint egy tó túlsó oldalán található, és bár adná magát, hogy átgázoljunk a vízben, meg kell kerülnünk. Ha túl gyorsan megyünk, elkerülhetik figyelmünket az ezt jelző táblák, és elbukhatunk egy olyan feladatot, amit egyébként gördülékenyen teljesíthetünk volna. Hasonlóan frusztráló, hogy nem egyértelmű, min lehet áthajtani, és mi fogja meg a kocsikat; melyik fán akadunk fenn, és melyiken nem. Az MI egyelőre rendben van: óvatosan, de változatosan vezetnek gép irányította vetélytársaink, nem erőszakosak, de jó íven haladnak. A rubber-banding nem hiányozna, ahogy az sem, hogy teljes gázzal vesznek be kanyarokat,



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ivory Tower**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A The Crew folytatásában repülők és hajók is bekerültek a kínálatba, de nem csak ettől élvezetes. Megjelenés **2018. június 29.**
PEGI **12+**

GYŪJTSD BE A LOOTOT!

Már a *The Crew*-ban is lootot kaptunk a feladatok teljesítéséért, ez most annyival kiegészült, hogy miután végeztünk, át kell hajtanunk a különböző színű, a *Destiny* engramjaihoz hasonló, neonfényes gömbökön.



Az autókat elvihetjük egy rövid tesztkörre, mielőtt megvásárolnánk őket



HA TE MONDOD

Stéphane Jankowski producer, Ivory Tower:
„A *The Crew 2*-ben minden a *The Crew 1* közösségének köszönhetően épült. Olyan játékot akartunk, amely illik a mentalitásukhoz, ahhoz, ahogy játszanak.”

amiket nekem csak lassítással sikerül, de amíg mutatványokkal töltjük a nitró, és amikor csak lehet, toljuk a boostot, senki sem behozhatatlan.

A helyszín újra az USA, és a terület óriási – az igazán nagy nyitott világok építése a Ubisoft védjegye. A városok megint híuen adják vissza való életbeli változatuk hangulatát, visszaköszönnének a jellegzetes épületek, építmények, ami egy amerikai játékosnak biztos jobb élményt ad, mint nekünk, de azért én is élveztem áthajtani a vegasi Eiffel-torony-másolat alatt, vagy megkerülni csónakkal a Szabadság-szobrot.

VAKMERŐ ÉS MULATSÁGOS

A csónakversenyeket a feeling adja el leginkább. Kevésbé nehezek, mint az autós és motoros megmérettetések, kevesebb az éles kanyar, de sok az ugrató. A hullámok dobálása, a víz fröcskölése miatt igazán élvezhetők.

A repülés ugyancsak nem bonyolultabb a differenciálszámításnál, de még csak a műanyag kismotorral hegynek feléle száguldásnál sem. Bal analóggal kormányozunk, gombokkal gyorsulunk, lassulunk, igazítunk és terelünk. Ezeket megfelelően kombinálva tudunk trükköket végrehajtani, amiket a játék pontoz: akár közel repülünk a felszínhez, akár csavarokat csinálunk, dícséret jár. Rettenő bonyolult trükkök nin-

csenek, de izgalmas, élvezetes mutatványokból annál több van.

A versenyek végén random loot jár (ahogy az első részben), különböző értékű alkatrészeket kapunk. A *Payback*-nél sérelmeztem ezt a megoldást, és itt is jobban tetszene, ha eldönthetnék, mikor mit akarok fejleszteni, és milyen mértékben, de nem volt alkalmam pontosan kiismerni a rendszert, úgyhogy majd a tesztben alázom földig, vagy dicsérem az egekig. Vagy bedobom a vízbe, hogy lebegjen a kettő között, szimbolizálva, hogy „elmege”. Nem érzem tragikusnak, pláne amíg nincs olyan rendszer, amely ezeken keresztül akarja a benzint is fizettetni velünk. A fejlesztések ezúttal minimálisan érezhetőek, de ez azért jó hír, mert a kocsik eleve nem úgy viselkednek, mintha hiányozna pár alkatrészük. Jól vezetni lehet őket, futamot nyerni nem garantáltak.

A *The Crew 2* attól különleges még, hogy amikor nem ad feladatot, elengedi a kezünket. Kedvünkre járhatjuk az utakat, egy gombnyomásra válthatunk a különböző típusú masinák között, és míg az egyik pilanatban épp egy hídon száguldunk át egy Porschéval, a másikban már egy kispéppel riogatjuk a békésen közlekedő civileket. Ahogy a *Steep*-ben, úgy itt is akármikor válthatunk (nyilván versenyen kívül), azt csinálhatjuk, amihez igazán kedvünk szotytyan. Érdeemes egyébként túrázni indulni,



MAJD NEM MÉLTÓ KIHÍVÓRA LETT A FORZA HORIZON

MINDEN VAN

Ha csak a mennyiséget nézzük, a járműkínálat nem túl széles, viszont a változatosság csodás. Egyik éke a Red Bull RB13 Forma-1-es versenyautó, amely egyedüli F1-esként került be a játékba, és nem olyan komplikált vezetni, mint a *Codemasters* játékában, de így is nagy élmény.

bámulni a rengeteg csodás tájat, rémisztgetni az élővilágot és a gyalogosokat, akiket nyilván nem lehet elűzni, mert elvetődnek.

APRÓ KARCOLÁSOK

A technikai oldalt nézve vannak kétségeim afelől, hogy minden simán fog-e menni, de a Ubisofttól beszélünk – gyanús is volna, ha a kiadó egyik játéka nem lenne tele a megjelenéskor bugokkal. Konkrét, a játékot tönkretévő hibába nem futottam bele, de a framerate PlayStation 4-en néhol (ritkán, de nem egyszer) egész mélyre zuhan, a látvány összességében nem olyan nagyon lenyűgöző, és a látótávolság, a tárgyak kirajzolási sebessége is növekedhetne. Egyelőre tudjuk be mindezt annak, hogy a betávoztatott került élénk, és reménykedjünk benne, hogy június végéig mindent javítanak. Szívesen látnánk az év legjobbjai között a *The Crew 2*-t is, már csak az Ivory Towernek kell megtennie még egy kicsivel többet, hogy megérdemelten legyen ott. Annyi már most biztos, hogy elődjét lekörözi, de még több törődés kell, hogy a *Forza Horizon 3*-at (vagy majd a 4-et) is felül tudja múlni.

Paca

Előzetes

RADICAL HEIGHTS



A négyzetrácsos pálya nagyon furcsán is tud szükkülni



A textúrák mindenhol hiányoznak, az épületek csak üres, szürke falakból állnak



Nincs szükség ejtőernyőre, a karakter egy bukfencsel landol a talajon

Magasból a mélybe

RADICAL HEIGHTS

CLIFF BLESZINSKIRE EGYKOR ÚGY TEKINTETTÜNK, MINT A MODERN JÁTÉKFEJLESZTÉS KERESZTAPJÁRA, MOSTANRA AZONBAN A FURA NAGYBÁCSI LETT BELŐLE, AKI A BEVÁSÁRLÓKÖZPONTBAN ZAKLATJA AZ EMBEREKET. A 2012-ig az Epic Games kötelékében tevékenykedő legenda nevéhez olyan játékok fűződnek, mint a *Jazz Jackrabbit*, a *Gears of War* vagy az *Unreal Tournament*, mióta azonban 2014-ben megalapította saját stúdióját, hibát hibára halmoz. Pedig első játékuk, a *LawBreakers* nem lett volna rossz, csak késve érkezett, és azt hitte, egyedül is a feje tetejére tudja állítani a játékipart. Az arena shooter kora már leáldozott, főleg az olyan összetettké, mint amilyen a minden ponton újítani próbáló *LawBreakers* volt, így már az első hetekben látszott, hogy ebből bizony nem lesz kiscrím. De a csapatnak volt vészterve.



INFO

Kiadó **Boss Key Productions**
 Fejlesztő **Boss Key Productions**
 Platform **PC**
 Röviden Prealfastádiumban lévő early access játék, amely gyakorlatilag halva született.
 Megjelenés **Soha**
 PEGI **N/A**

gyorsan ki kellett találni valamit, úgy-hogy a srácok fel is kapaszkodtak a battle royale vonatra. Na jó, ez talán túlzás, inkább csak rohantak a vonat után, és úgy tettek, mintha nekik is az első osztályra szólna a jegyük. A *PUBG* és a *Fortnite* kihívójaként játékot csinálni olyan, mint amikor pár éve mindenki a *Dota 2* és a *League of Legends* konkurenciája akart lenni: szinte esélytelen bármilyen sikert elérni. Persze vannak kisebb címek, amelyek úgyahogy megélnék a mikrotranzakciókból, de ehhez valami nagyon egyedit kell letenni az asztalra.

Az mondjuk kétségtelen, hogy a már soha meg nem jelenő *Radical Heights* olyat tett, amit még nem nagyon láttunk: a fejlesztők által csak extreme early accessként emlegetett fázis gyakorlatilag a pre-alfának felel meg, de hát mit is várhatunk el egy játéktól, amelyen mindössze öt hónapig dolgozott a csapat. Inkább volt ez prototípus, mint igazi játék, és ha egy kiadóhoz vitték volna el még a battle royale műfaj berobbanása előtt, talán pénzt is kaptak volna rá. Így azonban esélyük sem kínálkozott a túlélésre. A megjelenés előtt nem volt semekkora hype, még csak egy teasert sem kaptunk.

Hétfőn bejelentették, kedden pedig már éltek is a szerverek.

ÖRÖM AZ ÜRÖMBEN

Pedig a játékmű alapvetően lettek volna jó ötletek. A körítést egy '80-as évekbeli show-műsor adta, ennek megfelelően pedig teljes erőből túltoltak a srácok mindent. Neonsárga épületek, fejpántban rohagáló, bongyor hajú versenyzők... és már az ejtőernyőzés helyett is egyszerűen csak bezuhanunk a pályára. Egyértelműen érződött, hogy ott van a csapatban a *Saints Row* játékok kreatív rendezője, ugyanakkor bármennyire is vicces volt az első néhány alkalommal Kenny Loggins legendás *Danger Zone*-ját hallani a pályákon, néhány kör után unalmas-sá vált a dolog.

A *Radical Heights* különlegességét az adta, hogy a kiiktatott ellenfelekért és a kirabolt kasszákért pénzt kaptunk, ebből tudtuk megvásárolni a pályán található automatákban lévő legjobb fegyvereket és páncélokot. Emellett a kihelyezett ATM-ek segítségével be is fizethettük a virtuális dollárt a számlánkra, vagy le is vehettünk onnan, ha a szükség úgy hozta. Vagyis ha valaki a korábbi meccseken jól formolt, az már a har-

MAJD A STREAMEREK MEGMENTIK

Végső elkeseredésében a Boss Key szervezett egy bajnokságot a Twitch legnagyobb streamerei közt, hogy így próbáljanak meg népszerűséget generálni a játéknak. Hat amerikai és hat európai streamer küzdött egymással a 120 ezer dolláros (33 millió forint) nyereményalapért, és bár az összesített nézőszám is 120 ezer környékén járt, a szervezetre nem sikerült 1600-nál több embert felcsalni, ez pedig csak pár százzal magasabb, mint amit az ezt megelőző napokban produkált a játék. Látva a kudarcot, néhány nappal később Cliff Bleszinski bejelentette, hogy bezárják a stúdiót, és bár a szerverek még egy darabig üzemelnek, frissítésekre már ne számítsunk.

madik percben a legmenőbb cuccokkal szaladgálhatott.

Szintén egyedi rendszerben szűkült a pálya: a hagyományos, kör alakú biztonsági zóna helyett itt egy négyzet-rácsos bontást kapunk, amelyből véletlenszerűen zárnak le régiókat úgy, hogy bárholnan el lehessen jutni bárhová. Bár az ötlet egyedi, a játékos önhibáján kívül nagyon nehéz helyzetbe kerülhet, arról nem is beszélve, hogy az esetlegesen kialakuló szűk folyosók nagyon suta csatákhoz vezetnek.

De a srácok nem vicceltek akkor, amikor extreme early accessként hívtakoztak rá: a *Radical Heights*et még alfának is csak jóindulattal lehetne nevezni. A legtöbb épület mindössze placeholder, textúra nélküli, négy szürke fal, ideális esetben egy ajtóval és néhány ablakkal. Az animációk sokkal inkább hasonlítanak gyurmafigurákhoz, mint valódi emberek mozgásához, és annak is örülhetünk, ha a karakter eltalálja, milyen fegyver van a kezében, és nem úgy tartja a pisztolyt, mintha egy sörétes puská lenne. Igénytelenek a hangok, végtelenül

gagyik a grafikai megoldások, teljesen csupasz a dizájn, és természetesen tele van az egész bugokkal. A felszedett tárgyak azonnal a kezelőfelületre kerülnek, nincs táska, amelybe gyűjthetünk, balanszról pedig jobb nem is beszélni. A legtöbb fegyver azonnal öl, ami egy *Call of Duty*ban működik, de egy battle royale címből kiveszi a taktikai lehetőségeket, és gyakorlatilag az nyeri a tűzharcokat, aki hamarabb látta meg a másikat. Persze nem is várható el egy játéktól, hogy mindössze öt hónap után olyan állapotban legyen, mint a hat évig készülő *Fortnite*, a *Radical Heights* azonban egy annyira csupasz váz, amennyire csak lehet.

MINEK MENT ODA?

Emiatt pedig teljesen érthető, hogy nem arathatott átütő sikert. A megjelenéskor 12 ezren voltak a szervereken, köszönhetően a streamerek által generált hype-nak, de ez alig egy hét alatt a harmadára, újabb egy hét alatt pedig 1500 környékére csökkent. Hiába a free-to-play modell, ma már Dunát lehet rekeszteni ingyene-

sen játszható játékokkal, még a battle royale műfaján belül is. Ahhoz, hogy ma egy játék ki tudjon tűnni, vagy nagyon egyedi mechanikákra van szükség egy viszonylag polírozott játékmenet mellett, vagy ha már ismert elemekből építkeznek, akkor mindent tökéletesen kell csinálnia, miközben a hangulata is emlékeztet. A *Radical Heights* ezek közül egyikre sem képes. Egy utolsó elkeseredett segélykiáltás volt a Boss Key részéről, akik a battle royale műfaj körüli zsongástól várták a bevételt, amely a víz fölött tartja majd a stúdiót, de csak még durvábban kezdtek süllyedni. A Founder's Packból befolyó bevétel szinte biztosan nem fedezte a kiadásokat, főleg nem a fölöslegesen elköltött versenydíjazással együtt. Márpedig első benyomásra senki sem kap második esélyt. Legyen ez egy lecke minden fejlesztőcsapat számára, akik egy hirtelen felindulásból összedobott játékkal akarnak beszállni egy túlszaturált piacra: vannak ennél sokkal jobb lehetőségek a játékiparban, nem kell mindig a tömeg után rohanni.

Kaci

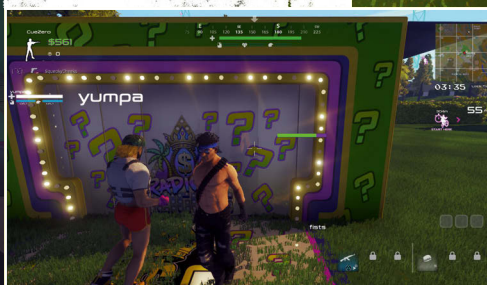
Leginkább talán a 17 évvel ezelőtti GTA III-ra hasonlít a játék



A BMX jó ötlet, de sokat nem tesz hozzá a játékmenethez



Nem csak fegyvereket vehetünk pénzért, életerőnket is feltölthetjük



ÖTLETEK A NAGYOKTÓL

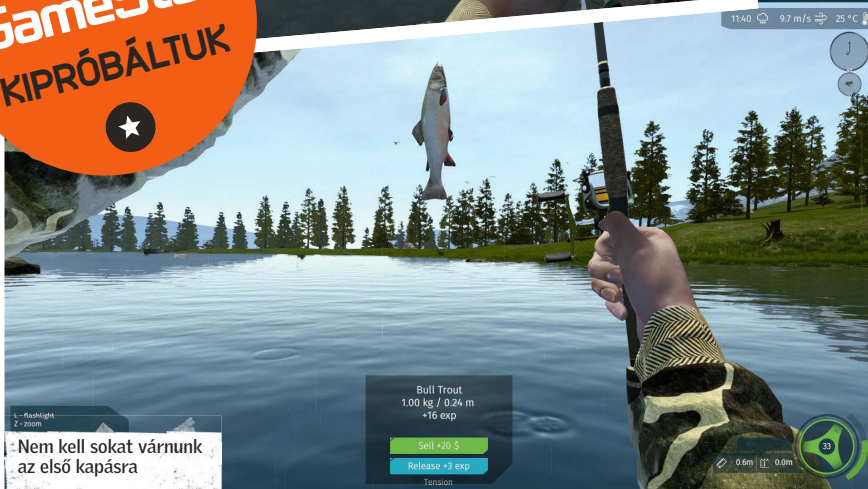
Cliffy B bejelentette, hogy bezárja a stúdiót, és most egy rövid időre visszavonul, a családjával foglalkozik, és reflektál az elmúlt évek termésére. Ugyanakkor a Twitteren megosztott egy tucat játékkonceptiót, amelyekre most bárki lecsaphat.

Zack Lowery vezető dizájnér, Boss Key Productions: „Tele szeretnénk volna pakolni a pályát izgalmas, szórakoztató dolgokkal, hogy ne az legyen, hogy tíz percig lapítasz a fűben, aztán egyszer csak megölnék.

Előzetes

ULTIMATE FISHING SIMULATOR

GameStar
KIPRÓBÁLTUK



Nem kell sokat várnunk az első kapásra

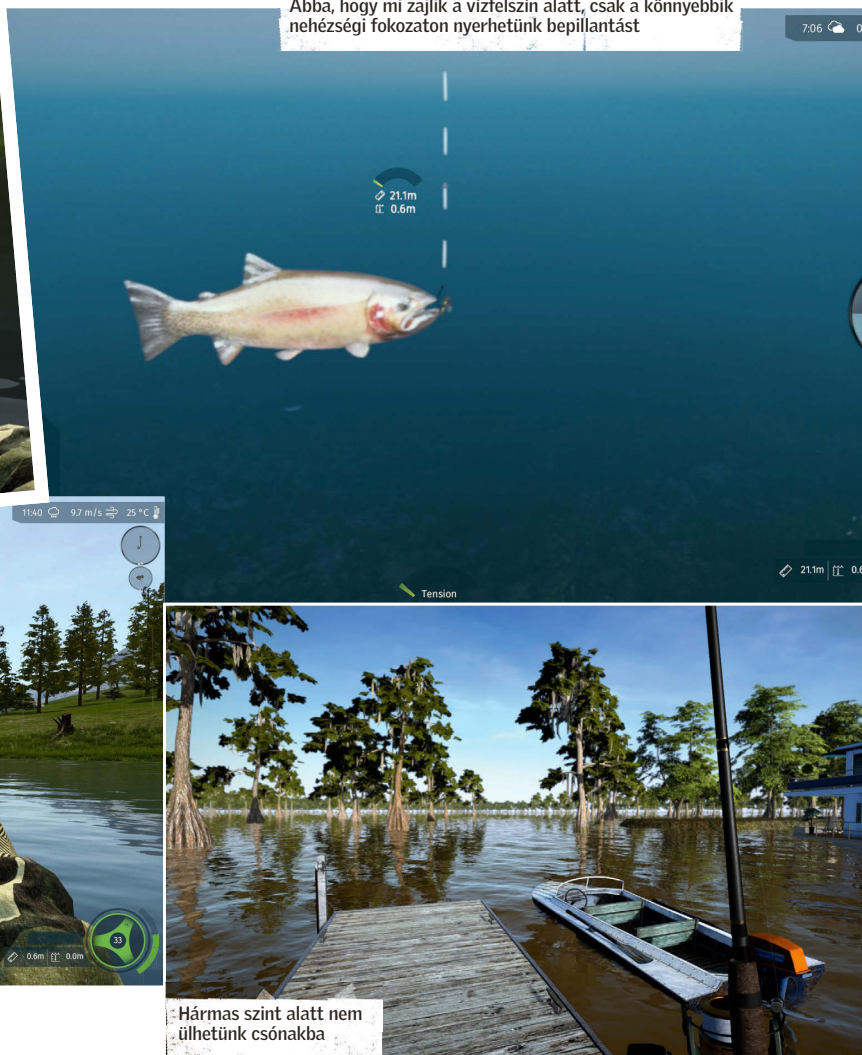
Bull Trout
1.00 kg / 0.24 m
+16 exp

Sell +20 \$

Release +3 exp

Tension

Abba, hogy mi zajlik a vízfelszín alatt, csak a könnyebbik nehézségi fokozaton nyerhetünk bepillantást



Hármas szint alatt nem ülhethünk csónakba

Kifogtam egy halat, megírom

ULTIMATE FISHING SIMULATOR



INFO

Kiadó **Ultimate Games, PlayWay**
Fejlesztő **Bit Golem**
Platform

PC
Röviden Ké-
szülőfélben lévő
horgászszimulátor,
amely bevallottan mű-
faja legjobbjá szeretne
lenni.

Megjelenés **2018**
PEGI **12+**

FOGALMAM SINCS, MENYNYI IDŐ TELT EL A LEGUTÓBBI MOZDÍTÁS ÓTA, EGYSZERŰEN NEM MEREM LEVENNI TEKINTETEM AZ ÚSZÓRÓL, HOGY AZ ÓRÁMRA PILLANTSÁK.

Egyébként parafa, a tömzsiabb alsó fele sötétzöld, a vízből kilátszó részét halvány narancssárgára festették. Kár, hogy nem élénkpirosra, mert azt anélkül is láthatnám, hogy meg kellene erőltetnem a... Hopp, megmozdult? Mégsem. Csak a szemem káprázik. Nem baj, várok tovább, előbb-utóbb horogra akad valami. Jobbra csobbanás, jó hangos, talán egy csuka rabolt éppen. Balra rázendít az első béka. Csatlakozik hozzá egy második, majd egy harmadik, végül az egész kórus ugyanazt a nótát kuruttyolja. Madárscicsgergés keveredik a kakofóniába, és a szél süvítése, rovarok zümmögése. Az egyikük most egészen közel húzott el a fülem mellett. Önkéntelenül is odalegyintek, és leverem a fejhallgatót.

A HARMINCAS HORGÁSZ ÉS A HALASTÓ

Május második felében még javában tartott az egyebek mellett harcsára, pontyira, paducra, márnára, compóra, jász- és szilvaorrú keszegre vonatkozó fajlagos halfo-

gási tilalom a Dunán, ezért jobb híján az *Ultimate Fishing Simulator*talal vígasztaltam magam. Tökéletes alkalom nyílt arra, hogy szemügyre vegyem a Kickstarteren lendületet vett, 2017 novemberétől pedig már korai hozzáférésben elérhető játékot, amely a kiadó szándéka szerint idén márciusban megjelent volna. Akár duzzoghatnék is, hogy még mindig nem készült el, de inkább csússzon jövőre, mintsem tartalomhiányosan, csiszolatlan játékmekkel és az egész hóbelevancot ólomsúlyként a mélybe rántó bugokkal terhelten lásnon napvilágot. Ehelyett a Bit Golem alkotása hetente gazdagodik egy-egy új játékelemmel, és lesz szegényebb pár programhibával, a játékkal töltött hétvége során pedig bizonyosságot nyert, hogy bár messze még az alagút vége, de már látni a fényt.

Láthatóan rutintalan alkalmi pecásokra is számítanak a fejlesztők, ugyanis a realisztikus játékelmény mellett egy könnyítettet is kínálnak. Utóbbit választva nem fukarkodik annyira tanácsokkal a játék, továbbá extra vizuális segédlettel és egyéb, akár a valóságban is létező csalásokkal igyekezik megkímélni bennünket a frusztrációtól. Bekapcsolhatjuk például a vízalatti kamerát, hogy csaliközlelőből is megcsodálhassuk a halakat, amikor pedig úszozunk, egy kis ablakban

tarthatjuk szemmel a jellemzően parafából, ritkábban bambuszszádból vagy műanyagból készült kapásjelzőt.

Pár órányi bohóckodás után átváltottam a valóság-hű játékmódra, így aztán tényleg a vízparton érezhettem magam, ahol a felszerelés, a csali és a horgászhely megválasztásán túl az időjárás, valamint a napszak is befolyásoló tényezővé lép elő, bár egyik jelentősége sem mérhető a pusztaszerencséhez. Megegett, hogy szinte perceként húztam ki a halakat, egyiket a másik után, aztán óráig semmi. Pedig odébb sétáltam, szerelékét váltottam, sőt kihasználva, hogy félórás etapokban beletekerhetek az időbe, még éjszakai horgászással is próbálkoztam, mindhiába. Aztán eleredt az eső, ami meghozta a pisztrángok étvágyát is.

EGY HAL A FAZÉKBAN JOBB, MINT TÍZ A TÓBAN

A kezdőknek javallott úszózáson túl lékhorogszat, valamint nyílt vízi horgászatot (csónakból) is kínál az *Ultimate Fishing Simulator*, de pergethetünk, használhatunk wobblert, villantót vagy más típusú műcsalit, rövidesen pedig a Magyarországon is széles körben alkalmazott fenekezőssel egészül ki a repertoár négy új halastóval



OKENA, DAKINO, PANIT ÉS KUBOT?

Alapvetően jó úton járnak az Ultimate Fishing Simulator fejlesztői, ám a jelek szerint elfeledkeztek arról, hogy játékok addig nem hódíthatják el a horgászszimulátorok királyának koronáját, amíg valódi licencként használata helyett kitalált márkanevekkel igyekeznek spórolni a költségeken. Sehol egy Daiwa, Fenwick, Penn, Shimano vagy Silstar, mostanáig kizárólag a Sakura műcsalik gyártójával sikerült megállapodniuk. Pedig a Konami PES szériája is megmutatta, hogy hiába múlja felül a rivális FIFA-sorozatot több szempontból is, amíg sosem létezett csapatok fiktív játékosai rúgják a bőrt, addig garantáltan másodhegedűs marad.



együtt. Így végre kapitális pontyokat is megakaszthatunk, hogy a legszebb példányt aztán kipreparálva feltegyük a falra a többi trófea mellé. Mielőtt azonban arról ábrándoznánk, hogy megmértenénk magunkat az online bajnokságok valamelyikében, nem ártana felfejleszteni profilunkat, amely kezdetben egy lelkes, ám annál tapasztalatlanabb amatőr felkészültségét tükrözi. Miután kiválasztottuk, hogy élethű vagy könnyített élményre vágyunk, előre összetákoltsz a felszerelésünkkel felkeressük az egyetlen elérhető horgásztavat, hogy idővel és kitartással jobbá válhassunk. Minden egyes kifogott hal méretétől függően meghatározott számú tapasztalati pontot ér (ha visszaengedjük, valamivel többet), és áruba is bocsátható. Pénz kell a csali és a jobb felszerelés megvásárlására, de az újabb horgászvizekre szóló engedély megváltásához is. Ezek feloldása pedig tapasztalatunk mértékétől függ, ráadásul a szintlépések alkalmával választhatunk, hogy nagyobb dobóerőt, alacsonyabb árat vagy például gyorsabban gyűlő XP-t szeretnénk-e. Mivel az irányítás nem túlbonyolított, hamar bele lehet rázódni. A bal egérgombbal küldjük be a szerelékét a vízbe, ha hosszabban lenyomjuk, nagyobb lendületet veszünk, és a csali is messzebbre repül. Jobbal csak közeli ejtést hajthatunk végre, de ugyan-

ezzel a gombbal tudjuk finoman megtáncoltatni a csalit a hal orra előtt, illetve bevágni, amikor úgy látjuk, hogy ráharapott (ha a zoom ellenére sem tudjuk kivenni az úszót, figyeljük a damil feszültségjelzőjét). Amennyiben nem elegendő a zsinór szakítószilárdsága, ügyeskedhetünk bárhogy, hamarabb elpattan, mintsem hogy megszakolhatnánk a jómadarat. Tekerni ugyancsak a bal gombbal lehet, aminek tempója állítható, akárcsak a fékezés mértéke; jól jöhet, amikor fárasztani kell egy nagyra nőtt, virgonc sügért. De ha megfogadtok egy táncot, használjatok inkább kontrollert az egér helyett, hiszen támogatja a játék, és egy fokkal alkalmasabb az élmény szimulálására.

AZ EZÜST-TŐ TÜKRE

Noha fotorealistikus grafikát ígért a Bit Golem, egyelőre még nem nevezném ámulatba ejtőnek a látottakat, pláne annak fényében, hogy az ajánlottnál erősebb gépen is hajlamos időnként diavetítéssé lassulni a másodpercenkénti képfrissítés. Kétségtelenül a szemrevalóbb szimulátorok közül való, de egy összehasonlíthatatlanul nagyobb költségvetéssel dolgozó, AAA kategóriás játék, mint az *Assassin's Creed Origins* vagy a *Far Cry 5*, amelyben szintén lehet horgászni, köröket ver rá a víz megalósfátását illetően.

Persze nem is az említett címekkel kell versenyeznie.

A hangzás tekintetében viszont tényleg közel hibátlan a csapat eddigi mérése. Legyen bár tél vagy nyár, fújjon szél, essen eső, a mindenkori napszaknak és időjárási körülményeknek megfelelően zajong az élővilág. Miután lement a nap, tücskök és kabócák adnak éjszakába nyúló koncertet, s csak olykor-olykor hozza a frászt az emberre egy bagoly huhogása. A kézi hajtású lékfűró elektromotorra emlékeztető zúgása előtt azonban értetlenül állok, de ez nem olyan vétség, amit ne lehetne kijavítani. Ami a zenét illeti, furfangos megoldással rukkoltak elő a srácok: csak a menüben szól egy felejthető darab, haletetés közben semmi sem zavar, de ha ahhoz van kedvünk, behallgathatunk a játékon belül elérhető internetes rádióadások valamelyikébe. Természetesen van mit resznelni az említettek felül is, de egy félkész játéknak nem róhatom fel egyiket sem. Bízom benne, hogy kitart a fejlesztőcsapat pénze és lelkesedése, illetve további módszerekkel és horgász helyekkel gyarapszik a játék, mert pillanatnyilag erősen felülreprezentáltak az amerikai vizek és az azokban élő halfajok. Ráfér továbbá a beépített kreatorra is a törődés, amely hosszabb távon a játékos tábor megtartásának záloga lehet.

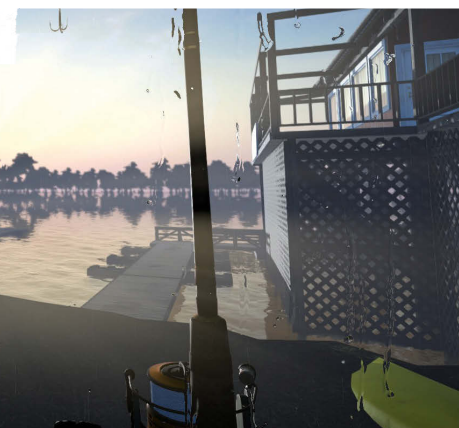
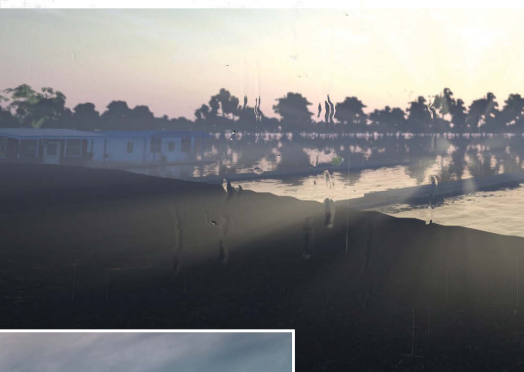
Chavalier

A FELSZERELÉS, A CSALI ÉS A HORGÁSZHELY MEGVALASZTÁSÁN TUL AZ IDŐJÁRÁS, VALAMINT A NAPSZAK IS BEFOLYÁSOLÓ TÉNYEZŐVÉ LÉP ELŐ, BÁR EGYIK JELENTŐSÉGE SEM MÉRHETŐ A PUSZTA SZERENCSEHEZ



Eltart egy darabig, míg ehhez hasonló trófeagyűjteményre teszünk szert

Az idő múlása és a változó időjárási körülmények is hozzájárulnak ahhoz, hogy valószerűnek tartsuk az élményt



Előzetes

NYÁRI JÁTÉKOK A GAMESTAR-TÁBORBAN



Gamerolimpia a Velencei-tó partján

NYÁRI JÁTÉKOK A GAMESTAR-TÁBORBAN

TIZENÖTÖDIK SZÜLETÉS-NAPUNKRA VALAMI IGÁZÁN KÜLÖNLEGES EXTRAVAL AKARTUK FELDOBNI A GAMESTAR-TÁBORT, EZÉRT IS MERÜLT FEL A NYÁRI JÁTÉKOK ÖTLETE, AMI TULAJDONKÉPPEN EGY MINI GAMEROLIMPIÁNAK IS TEKINTHETŐ. A Mozdulj Gamer Mozgalom mögött hosszú ideje teljes válszélességgel kiálló Chio támogatásának hála az idei tábor sporttal kapcsolatos eszköztára jó pár szintet lép felfelé. Ennek fényében izgalmas sportversenyeken indulhatnak a táborlakók, amelyekben ugyan díjazzuk majd a teljesítményt is, de a végső, nagy értékű díjra is mindenki esélyt kap majd, aki mind az öt napon ott lesz a versenyeken. Ezúttal tehát nemcsak a gépek előtt, hanem valódi kihívásokban is megmérkőzhetnek, ráadásul egy csomó ajándék is vár rájuk.

Az sem lehet gond, ha még nem fizették be magukat a táborba, mert a Chio egyalakúknak ösztöndíjat kínál,

vagyis ők állják egy kreatív táborozó költségeit. Ritkán nyílik alkalom arra, hogy az ember teljesen ingyenesen bizsitsa be magának a nyár egyik legjobb programját, úgyhogy semmiképp sem érdemes lecsúszni erről a remek lehetőségről.

INGYEN TÁBOR?

A Chio ösztöndíjprogramján bárki indulhat, aki betöltötte 14. életévét, azok is, akik a díj kifizetésével már regisztrálták magukat az idei GameStar-táborba – számukra értelemszerűen a Chio visszatéríti az összeget. A feladat végtelenül egyszerű: szabadon választott műfajban össze kell kötnötök a Chiót és a sportolást. Ez lehet egy mókás kép, egy ötletes videó, akár még vers vagy dal is, tényleg csak a saját képzeletetek szabhat határokat. Ha valaki úgy érzi, hogy ő a megjelölt témakört mongol torokének formájában tudná a lehető legjobban előadni, akkor senki sem tartja vissza ettől, de azt sem tudjuk garantálni, hogy épp ez az előadás érinti meg leginkább a zsü-

ri szívét. Persze mit értünk mi ehhez, lehetséges, hogy profi torokénekesekek akadnak közöttetek.

A beérkezett pályaműveket 2018. június 30-ig várjuk a Mozdulj Gamer Facebook-oldalán ([facebook.com/mozduljgamer](https://www.facebook.com/mozduljgamer)) rögzített poszt alá kommentben (jöhet ide a felöltött videótok linkje is nyugodtan, ha ebben a formátumban gondolkodtok), ezután a zsüri gyorsan kiértékeli alkotásaitokat, és kiválasztja közülük azt, amelyik a lehető legrapánssabban fonta össze a Chio csemegéit és a sportot.

A RÉSZVÉTEL A FONTOS

Július 15. és 21. között, vagyis a GameStar-tábor teljes időtartama alatt használhatja majd minden táborozó a Chio által felhalmozott, természetesen remek sporteszközt, kihívhatja a GameStar szerkesztőit, amikor csak kedve tartja (illetve amikor csak futja a mi erőnköböl), hűsölhet a kipakolt napernyők árnyékában, és természetesen majszolhatja a fi-

nom rágcsákat, de ezeken túl délutánonként azt is megmutathatja, hogy nemcsak az FPS játékokban osztja a tökéletes fejlődéseket, hanem a való életben is úgy kúszik-mászik, mint az *Assassin's Creed* játékok főszereplője. Őt versenynap délutánján eltérő izgalmas csapatversenyekkel készülünk nektek, annak pedig, aki ezeken mindennap részt vesz, esélye nyílik arra is, hogy hazavigye a Chio által felkínált értékes földíjat. Mindenkinek bekerül a neve a kalapba, aki egyetlen napot sem hagyott ki, és itt bizony tényleg nem számít, hogy valaki az első vagy az utolsó helyen végzett, a kitartásotokat és az elszántságotokat díjazzuk.

Az idei GameStar-tábor ismét remek alkalmat nyújt majd arra, hogy együtt bebizonyítsuk: a gamerek nemcsak a billentyűzetek mögött vagy épp controllerrel a kezükben kemények, hanem egy pingpongtúlvál is képesek olyan pontos szervákat leosztani, mint amilyen tökéletesen CS:GO-ban indítják útjára a győztes találatot.

A tábor és az aktív kikapcsolódás
főtámogatója a



GameStar



Nyári Játékok

Ami titeket vár

FEDETT PÁLYÁS CHILL, RITMIKUS GUITAR HERO,
100 MÉTERES KEMPELÉS, EXTRÉM PINGPONG,
EXTRÉM LASER TAG, TÁRSAS JÁTÉK ÉS CSAPATSPORT,
VÍZIREVŰ A TÓBAN

GAMESTAR-TÁBOR 2018



HELYSZÍN

VELENCE, IFI SZÁLLÓ



IDŐPONT

2018. JÚLIUS 15-21.

ÁR

59 900 FORINT

(Az ár magában foglalja a szállást, az internethasználatot,
a teremléletet és a napi háromszori étkezést.)



RÉSZTVEVŐK

60 FŐ

+GAMESTAR-STÁB

További információk

gamestar.hu/gstabor

Minden jog fenntartva!

További információk:

KOVÁCS JUDIT

e-mail: jkovacs@project029.hu

telefon: 06-1-577-4373

Arany partner

GIGABYTE™

NITRO
CONCEPTS

BINFENIX®

Ezüst partner



Bronz partner



Early bird partner

Trust

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 28 DETROIT: BECOME HUMAN
- 32 STATE OF DECAY 2
- 36 NINTENDO LABO
- 40 WARHAMMER 40,000: INQUISITOR - MARTYR
- 44 CONAN EXILES
- 48 ANCESTORS LEGACY
- 52 THE ELDER SCROLLS ONLINE: SUMMERSET
- 54 ONRUSH
- 56 AGONY
- 58 WILD WEST ONLINE
- 60 PALADINS
- 62 FORGOTTON ANNE
- 63 CITY OF BRASS
- 64 LITTLE WITCH ACADEMIA: CHAMBER OF TIME
- 65 MURDEROUS PURSUITS
- 66 OMENSIGHT
- 67 YOKU'S ISLAND EXPRESS
- 68 FAR: LONE SAILS
- 70 BATTLEZONE GOLD EDITION
- 71 DRAGON'S CROWN - PRO
- 72 DARK SOULS: REMASTERED
- 73 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
- 74 THE COUNCIL - EPISODE 2: HIDE AND SEEK
- 75 DESTINY 2: WARMIND
- 76 ZOMBIE PINBALL
- 76 DEATH ROAD TO CANADA
- 77 TOTAL WAR: WARHAMMER - THE QUEEN & THE CRONE
- 77 PROJECT CARS 2 - PORSCHE LEGENDS PACK
- 78 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Robotnak születtem

DETROIT: BECOME HUMAN

LEHET-E SZEMÉLYISÉGE A MESTERSÉGES INTELLIGENCIÁNAK?

És ha igen, akkor rögtön emberszámba is kell venni? A Quantic Dream csak feltette a kérdést, a választ pedig mi adhatjuk meg. 2038-at írunk, és az emberiség élete gyökeresen megváltozott, mióta Elijah Kamski megalapította a Cyberlife-t, és elárasztotta az utcákat emberszerű robotokkal. Szinte mindenkinek van saját androidja, aki főz, mos, takarít, gyereket nevel helyette. Egyre többen nem egyszerű cselédként, hanem társként tekintenek a robotokra, hiszen bármiről lehet velük beszélgetni, és soha semmire nem mondanak nemet, mert arra programozták őket, hogy az embereket szolgálják. Még akkor is, ha azoknak valamilyen nagyon furcsa fétisük van. De nem mindenki boldog maradéktalanul, hiszen mindeközben az androidok elveszik a munkát, mert a vállalatok velük végeztetnek mindent, amit csak lehet. Ismerős szitu? Asimovnál nyil-

ván olvastuk már ezt, de azért a *Detroit: Become Human* alaphelyzete már az első percekben érettebb és izgalmasabb, mint a legtöbb sci-fi-film.

ROBOTOLUNK

Ezen a ponton csöppenünk bele három, egymásról mit sem sejtő android „életébe”. Kára házvezetőnő egy családban, ahol az alkoholista apa veri a lányát (és magát a robotot is, ha úgy adódik), Markus ápolóként dolgozik egy híres festőművész otthonában, Connort pedig azért alkották, hogy segítse a bűnüldözésben. Szakértelmére szüksége is lesz, hiszen egyre több android válik kezelhetetlenné, és támad rá látszólag ok nélkül saját gazdájára. A tudatukra ébredt „deviánsokról” kiderül, hogy sokkal többek egyszerű nulláknál és egyeknél, és bizony megjelennek olyan anomáliák a programjukban, amelyek nemcsak önálló tudattal vértetik fel őket, hanem emberi ér-

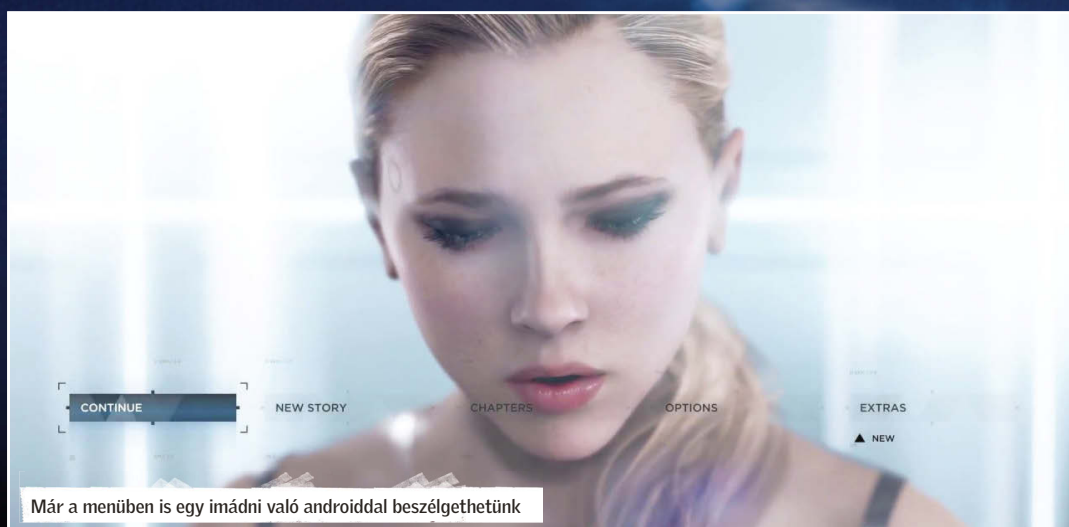


INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Quantic Dream**

Platform **PlayStation 4**

Röviden Szerteágazó történetre építő kalandjáték, amelyben kizárólag a döntéseinktől függ, milyen irányba halad a sztori. PEGI 18+



Már a menüben is egy imádni való androiddal beszélgethetünk

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

Instant klasszikusok. Kiemelkednek a tömegből, megérik az árutakat, polcodon a helyük.

80-89%

Remek játékok, ám hiányzik az a bizonyos „plusz”, ami maradandóvá tenné őket.

70-79%

Élvezhető játékok, de a kritikus szem már nem tud elsiklani hiányosságaik felett.

60-69%

A szürke középút: csak ha vártad vagy érdekel a stílus, egyébként engedd el őket.

1-59%

Tág tartomány, de egy a közös bennük: róluk már inkább figyelmeztető jelleggel írunk.



SZEMÉLYISÉGED ALAPVETŐEN BEFOLYÁSOLJA MAJD, MIRŐL IS SZÓL EZ A JÁTÉK VALÓJÁBAN



Ha valaki csak a történetre kíváncsi, az választhatja a leegyszerűsített akciójelenetekkel operáló szintet is

zelmeket is emulálnak. Ez vajon evolúció, vagy valamiféle direkt szabotázs?

A *Detroit*nek már az alaphelyzete is elég paradox, hiszen a játék emberi karaktereit irányítja a mesterséges intelligencia, az androidokat (legalábbis a három főszereplőt) pedig mi, ami érdekes helyzetekhez vezet. Ahogy a *Quantico* Dream korábbi játékaiban, most is mi ülünk a volánnál, és döntéseink határozzák meg a történet fő csapásirányát. Ha alaposan körülnézünk, hasznos extra információkra tehetünk szert (érdemes a magazinokat olvasni és a tévét nézni, olyan sötét jövőképek tárul elénk, amin érezhető a jelenkor szorongása, és tulajdonképpen simán benne van a pakliban, hogy pontosan ebbe az irányba sodródunk éppen), és új dialógusopciókat oldhatunk fel. Ha segítünk valakinek, az később meghálálhatja a törődést, és természetesen ennek az ellenkezője is megtörténhet: ha keresszbe teszünk egy karakternek, az csúnyán a fenekünkbe haraphat néhány órával később. Sokszor a döntéseinken (és az ügyességünkön) áll vagy bukik, hogy ki hal meg, vagy ki marad életben.

Voltak, akik negatívumként rótták fel a *Detroit*nek, hogy 2038-ra az androidokat leszámítva nem sok dolog változott meg a világon, szerintem azonban pont ettől a földhözragadt

ságtól volt annyira hiteles, annyira kézzel fogható a történet. Igen, még mindig a túlnépesezés és a globális felmelegedés az emberiség legnagyobb problémája, igen, az USA és Oroszország még mindig hidegháborúsát játsszák. Azzal, hogy nem kellett újratulnolnom a fizika törvényeit, sokkal könnyebben beleképzeltem magam a helyzetbe, könnyebb volt azonosulni a karakterekkel.

OK VAGY CANCEL?

David Cage azt ígérte, hogy ez lesz az eddigi legszerteágazóbb játékuk, és valóban nem aprózták el a dolgot. A fejezetek végi gráfok megmutatják, mennyi alternatív befejezése lehetett volna az egyes eseményeknek (még ha nem is ismerjük őket pontosan, tippelni azért tudunk), ahogy az is azonnal látszik, mennyi lehetőség mellett mentünk el döntéseink vagy figyelmetlenségünk miatt, és hány olyan sztoriszál van, amelybe bele se kösztünk, egész egyszerűen azért, mert azt az utat jártuk be, amit. Az első végigjátszás után alig vártam, hogy újra nekiugorhassak a sztorinak, és egészen más oldalról megközelítve, gyakorlatilag teljesen „új” karakterekkel vigyem végig. Nem kell nagyon sarkalatos döntéseket hoznunk ahhoz, hogy egészen más oldalát ismerjük meg az androidoknak, és új utakat



Connor képes újraalkotni a bűncselekményeket a bizonyítékokból

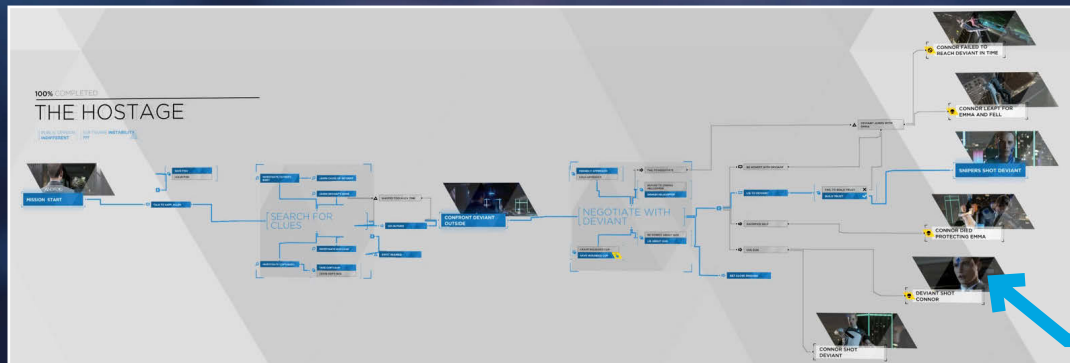
nyissunk a történetszálaban. Akár mindenkitől is elbúcsúzhatsz játék közben (az első végigjátszásomban például csak az egyik főszereplő láthatta legördülni a stáblistát), de megannyi mellékszereplő életvonala is a döntéseinktől függ. A 12-14 órás sztori során a mi tisztünk lesz eldönteni, hol ér véget a robot, és hol kezdődik az ember. És nem, nem vagyunk belekényszerítve abba, hogy emberi döntéseket hozunk, még akkor sem, ha egyébként sokaknak ez lesz a természetes, zsigeri reakciója a legtöbb helyzetben. Az egyes fejezetek végi gráfokról egyébként nemcsak az derül ki, hogy mennyi alternatív irányba mehetett volna a történet, vagy hogy mennyi tárgyat, nyomot vagy egyéb interakciót nem vettünk észre, hanem az is, hogy barátaink, illetve a világ összes játékosja hogyan döntött bizo-

nyos szituációkban. Ezekből a százlélekből pedig elég sok minden kiderül. Belenéztem pár végigjátszásba, és nagyon furcsa volt látni, mennyire ösztönösen döntöttek mások olyan helyzetekben, amelyekben én az utolsó másodpercig vacilláltam, és mennyire máshogy értékelték olyan szituációkat, amelyekben számomra egyértelmű volt, hogy kizárólag ezt az opciót választhatom, bármilyen hatással legyen is az a karakterekre vagy a világra. Ez bizony önismereti tréningnek sem rossz, mert átértékelünk olyan dolgokat, amelyeket eddig egyetemes igazságnak gondoltunk, és olyan helyzetekben ütköztethetjük a véleményünket másokkal, amilyenekben egyébként talán sosem tennénk. Itt pedig teljesen véletlenül, szinte tudat alatt keveredünk bele ezekben a diskurzusokba, ahol olyan impul-

zusok érnek minket, amelyek a játék kívüli énrnkre is komoly hatással lehetnek. A három főszereplő teljesen más aspektusból mutatja be a világot. Más a történetük, a motivációjuk, három, alapvetően különböző „személyiséget” képviselnek (vagy legalábbis képviseltek nálam). A legnagyobb hatással egyértelműen Kara sztorivonala volt rám: a történet, a karakterek közötti kapcsolatot a legmegindítóbb, amit a *The Walking Dead*-es Clementine óta láttam, és ezt megfejtétek egy olyan zenei témával, amitől azonnal libabőrös lettem most is, hogy elindítottam a teszt megírása közben. A leggyengébbnek ezen a fronton Markust éreztem, akinek egy grandiózus sztorit akartak írni, de aztán egy kicsit túl lett volna az egész. A nagy igyekezetben egyrészt átugrottak néhány logi-

A LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA

A játék legelső küldetése ingyenes demó formájában is elérhető, így ha valaki esetleg még mindig nem lenne meggyőzve arról, hogy érdemes kipróbálni a *Detroit: Become Human*-t, ennek mindenképp adjon egy esélyt. Ahogy a képen is látszik, már a legelső küldetésben is bőven akad tennivaló, a játék pedig számos alkalommal állít minket döntéshelyzetbe, amelyek alapvetően meghatározzák a folytatást. Ha magunkhoz vesszük a lakásban található fegyvert, akkor ennek használatával új opciók nyílnak meg előttünk, ha pedig megmentjük a sérült rendőrt, az egy későbbi fejezetben meghálálja majd a kedvességünket. Már itt, a játék legelső fejezetében hat, merőben eltérő befejezés vár minket, ezek pedig befolyásolják az androidokról alkotott közvéleményt is, ami szintén új lehetőségeket nyithat meg vagy zárhat le előttünk a jövőben, sőt, ezek nemcsak a főszereplők saját történetére, hanem az egész világra hatással vannak, így ha Connor rosszul dönt, az Markus életére is negatív hatással lehet.



Minden jelenetet motion capture technológiával rögzítettek



Kara és Alice kapcsolata az egyik legelbűvölőbb, amit valaha videojátékban láttunk

Markus akciójeleneteit általában előre megtervezhetjük





Minden karaktert elképesztő részletességgel alkottak meg, végig tátott szájjal bámultam a képet



Nem lehet sokáig gondolkozni a döntésen, mert ha lejár az idő, már nem tudjuk befolyásolni az eseményeket



HA TE MONDOD

Valorie Curry, a Kara alakító színész: „Hogy hogyan írnam le Kara személyiségét? Ez teljes egészében attól függ, ki játszik vele. Rengeteg különböző személyiség születhet a döntések által.”

kai lépcsőt, emiatt kicsit nehezebben veszi majd be az ember gyomra a karakterfejlődést, másrészt pedig mindekképp a legnagyobb polgárjogi aktivisták szintjére akarták emelni szegényt, aminek az lett a vége, hogy a cselekmény csúcspontján már Martin Luther King-idézetekkel dobálózunk (érthető a párhuzam, de fájdalmasan szájbarágós). A kevesebb néha több, ez pedig itt hatványozottan igaz: ha nem lett volna ennyire túlromantizálva, talán „emberibb” maradt volna, és jobban ájtott volna az üzenet.

AUDIO- ÉS VIZUÁLTECHNIKA

A zenei témák egyébként nemcsak Kara esetében hangulatosak – bár egyértelműen ez maradt meg bennem a leginkább –, illetve a hangszívilágra egyáltalán nem lehet panaszkodni, ahogy a látványra sem. Bámulatosan részletesek a karakterek, és esküszöm, Markusnak voltak olyan jelenetei, amelyeket CGI helyett simán Jesse Williams is eljátszhatott volna egy kamera előtt, nem vettem volna észre a különbséget a félhomályban. A játék remekül futott egy alap PS4-en is (PS4 Prón és 4K-ban pedig egyenesen lenyűgöző), a teljes sztori alatt legfeljebb néhány alkalom-

mal röccögött egy kicsit, és szigorúan az átvezetők alatt, így egyáltalán nem befolyásolták a játékmenetet. Mérges is lettem volna, ha valamelyik akciójellet QTE-je közben akad meg a játék, ezeket ugyanis nem mindig könnyű abszolválni. Ha nincs kiírva, hogy most nyomni vagy nyomkodni kell-e a gombot, akkor egyébként is hajlamos vagyok belezavarodni, de a *Detroit* meglépi azt, hogy teljesen új feladatokat vezet be egy kulcsfontosságú QTE-ben, aminek a teljesítése élet-halál kérdése. Az első két órában csak az X-et és a négyzetet kell nyomogatni, aztán egyszer csak hol az analógot, hol az egész kontrollert kell oldalra húzni vagy fel-le rángatni (ez különösen izgalmas volt úgy, hogy közben a kontrollerbe volt dugva a headsetem, amit néhányszor kis híján lerántottam a fejemről). Nem könnyű ilyenkor azonnal reagálni a feladatokra, ugyanakkor fokozza is az izgalmat, hogy sosem tudod, mire számíthatsz. Teljesen unfairnek nem éreztem a dolgot, de tuti lesz, akinek beletörik a bicskjája. Szerencsére itt vannak nehézségi fokok, lehet a sztorit előtérbe helyezni, ilyenkor szelidebb a kihívás. Ha még valamibe bele kellene kötönnöm, akkor az a dialógusválasztó lenne. Angolul játszottam végig a szto-

rit, de belenéztem a magyar változatba is, és az egyszavas opciókból nem mindig volt egyértelmű, hogy pontosan mire is gondolt a költő. Teljesen rossz irányba azért sose vitt el, de előfordult, hogy nagyon máshogy reagáltam egy helyzetre, mint ahogy terveztem, pusztán azért, mert nem feltétlenül volt egyértelmű, mit fog tenni vagy mondani az androidom.

MOST MÁR TUDOM, MIÉRT SÍRTOK, CSAK ÉN SOHASEM TUDOK SÍRNI

Mindent egybevéve úgy gondolom, hogy a *Quantic Dream* kiemelkedő játékot rakott le az asztalra. Maradtak ugyan bennem megválaszolatlan kérdések, de simán elképzelhető, hogy ezek egy részére majd csak néhány újrajátszás után kapok a választ, pusztán azért, mert más döntéseket hozok. Talán jobban is ki lehetett volna fejteni a robotok hardveres és szoftveres specifikációit, meg lehetett volna magyarázni, mire képes ez a technológia valójában, a *Detroit* azonban sokkal inkább arra a kérdésre keresi a választ, hogy álmodnak-e az androidok elektronikus bárányokkal. És ha még óvatosan terel is a játék valamilyen irányba, erre a felvetésre nem csak egy helyes válasz létezik.

AGRESSZÍV VIDEOJÁTÉKOK

A *Detroit* azzal a trailerrel hívta fel magára a mainstream média figyelmét (és vívta ki annak haragját), amelyben azt mutatták be, hány különböző módon akadályozhatjuk meg a játékban a családon belüli erőszakot. Persze a laikusok ebbe is azt látták bele, hogy milyen rossz dolog a videojáték.

Sokáig fogunk még beszélgetni arról, hogy egy androidnak lehetnek-e igazi érzései, de az biztos, hogy nekem helyettük is számtalanszor görcsbe rándult a gyomrom játék közben. És ez az, ami igazán számít.

Kaci

- + fantasztikus zene
- + gyönyörű látvány
- + magával ragadó hangulat
- némelyik QTE esetlen
- nem triviális dialógusopciók
- néhány dolgot jobban is elmagyarázhatna

KACI
Remélem, hogy ezzel a kérdéskörrel jó ideig még kizárólag videojátékokban kell foglalkoznunk.

90



A zombik nem okosak, gyakran beakadnak az ajtókbá, falakba



A világ végén pusztulás és üresség vár

STATE OF DECAY 2



INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
 Fejlesztő **Undead Labs**
 Platform **PC, Xbox One**
 Röviden A State of Decay kooperatív móddal, új területekkel kibővített folytatása.
 PEGI 18+

PÁR ÉVE MÉG NEM VOLTUNK AKKORA BAJBAN, MINT MOST, HA AZONNAL MEG KELLETT NEVEZNI EGY KÉSZÜLŐ ZOMBIS JÁTEKOT. A téma egy kicsit elfáradt (bár ha jönne egy *Left 4 Dead 3*, már a negyedik részre is előre elutalnánk a pénzt a Valve-nek), és amelyik csapat kitart mellette, meglévő franchise-okat bővíti. A *Dead Island 2* meg egy raktár sötét, elszigetelt, pókhálós hátsó részében zokogva reménykedik, hogy egyszer valaki még gondol rá egy pillanatig. Talán vége a zombiláznak, de egy esélyt a *State of Decay* még mindenképp megérdemelt. Az első rész egy nagyon jó alapötletre épült, végre mutatott valami újat, és épp azért volt varázslatos, amiért a *The Walking Dead* is az elején: az embereket helyezte középpontba, nem a zombikat és a megszárlást, és nem csinált mindenkiből akcióhóst. Ugyanakkor bugos volt, mint egy régi, pincében heverő matrac (amilyen a *Dead Island 2* is alszik), e mellé még Xbox One X-en is diavetítésként futott, hiányzott belőle a coop és az igazi mélység. A folytatás orvosolja a hibák egy részét, de látszik rajta, hogy hiába kapott teljes támogatást az Undead Labs a Microsoft-

tól, mégis csak egy nagyot álmódó indie csapat maradt.

A VILÁGNAK MÉG MINDIG NAGYON ROSSZ

Évekkel az előző rész cselekménye után járunk, a zombiapokalipszis javában tombol, a kormány és a katonaság tehetetlen, így az egyszerű emberek kénytelenek maguk kitalálni, hogyan maradhatnak életben. Ráadásul felütötte a fejét egy új fenyegetés: megjelent a blood plague, avagy a vérpestis, ami az eleve undorító zombikat még gusztustalanabbá teszi. Nem elég, hogy a szuperfertőzötteknek világít a szeme, az egész testüket vér borítja. A helyzet tehát elég reménytelen, de mivel a fegyvertartási törvényt a *State of Decay* világában sem szigorították, és nagyjából minden ötödik házban van egy stukker, elég sok eszköz segít bennünket a túlélésben.

A játék kezdetén választhatunk két túlélőt, hozzájuk a tutorial végén még ketőt (egy orvos és egy exkatona) csatlakozik, így egy négyfős csapattal vehetjük be első bázisunkat. Ez a létszám bőven elég a kényelmes élethez, de mivel én szinte mindig a lehető legkedvesebb voltam azok-

kal, akik a segítségemet kérték, kolóniámat hamar kilencfősre hizlaltam. Persze végig azokat éreztem a szívemhez közel, akikkel elindultam az úton, de ha valamelyikük elfáradt, és pihenésre vágyott, válogattam a maradékból; vagy felkértem magam mellé kísérőnek valaki olyat, aki folyamatosan nyavalygott, és nem bántam volna, ha egy kósza golyó eltalálja. Egyébként érdemes arra figyelni, ki mi-ben jó, és az orvost a bázison tartani, a fegyverhasználatban jártas egyéneket pedig a frontvonalra küldeni. A karakterek egyes tulajdonságai, képességei fejlődnek, egy idő után specializálhatók, de azért nem kell szerepjátékos mélységekre meg talenfákra gondolni; növelhetjük teherbírást, állóképességüket, harci tehetőségüket. Néhány létesítményt csak akkor üzemeltethetünk bázisunkon, ha van egy szakértőnk hozzá. A nagy csapat nagy felelősséggel jár, ugye; minél többen vannak, annál többet esznek, és mindenki szeretne kényelmesen aludni. A túlélők között, akikkel összehoz az élet, találkozhatunk olyat is, aki valamely más, a városban élő csoporthoz tartozik. Nagyjából ötpercenként jelentkezik be valaki walkie-talkie-n, hogy ha épp ráérünk, se-

Nem minden túlélő barátságos, de ha segítünk nekik, mellénk állnak



HP MÁSVÉLEMÉNYE

Teljesen őszinte leszek veletek: Paca tesztjét olvasva az volt a legnagyobb bajom, hogy az addiktív elemekkel telerakott játékmotort, a „rákattanás” folyamatát erősségnek látta. Bár a húszórás intenzív zombivadászlat és túlélőgyakorlat után magam is érzem a bizsergést, attól még fontosnak tartom leszögezni: a State of Decay 2 remek folytatás helyett csupán egy kicsit szebb ismétlés, amelyből még a karakterekhez fűződő érdelemi kötődést és a komolyabb drámát is sikerült kasztrálni. Hiába vannak benne jó ötletek (például a kapcsolatrendszer a többi kolóniával, az egyszerűsített eszközmenedzsment és fejlődési lehetőségek), a repetitív grindolás és a történetmesélés hiánya középszerűvé silányítja az egész élményt, amiért még annak idején teljesen odáig voltam. Új tartalommal és érdemi coopmegoldásokkal lehetne még menteni ezen, de jelenleg a State of Decay 2 egy üresfejű klón, nálam befőttesüvegben végezte a polcon. Várom az újabb egyedet, amely majd bebizonyítja, hogy a zombis játékok még köztünk élnek, és egyszer eljön egy olyan is, amit az első részt játszva már megálmodtunk magunknak. Tényleg nem kellene sok hozzá, de az nagyon.



gítsünk már, ami egy idő után bosszantóvá válik (flasheim vannak a *Fallout 4* Prestonja után), de lehet ignorálni is a hívásokat – ez viszont azzal jár, hogy a segítséget kérők egy idő után berágnak ránk, és vagy neutrálisan, vagy kimondottan ellenségesen viselkednek velünk. Igazából ennek sincs nagy jelentősége, de egy, a bázisom közelében tanyázó háromfős csoportra a biztonság kedvéért rátröttem az ajtót, és három golyóval elintéztem mindenkit. Szinte fáj látni, ahogy feszítővassal szaladnak felém, én meg egy vadászpuskával várom őket, de hát kellett nekik megsértődni... Annyi előnye mégis van a jó kapcsolatoknak, hogy tudunk csereberélni másokkal, így megspórolhatunk némi időt, vagy kis szerencsével hozzájuthatunk egy ritka cucchoz.

LEUGROM A SZUPERMARKETBE

A játékidő jelentős részét azzal kell töltenünk, hogy gondoskodunk az embereinkről. A túléléshez szükségünk van ételre, gyógyszerekre, a bázis üzemeltetéséhez üzemanyagra, illetve bizonyos létesítmények az építőanyagkészletet csökkentik. Mivel mint említettem, a térkép zsúfolt, egy-két út során fel lehet pakolni jó néhány napra elegendő cuccot, és még akkor sem

űt be a krach, ha csótány mászik a kajába, beázik a raktár, vagy valamilyen kevésbé ügyes pajtás szétszórja a gyógyszereket. Lehet, hogy csak nekem alakultak úgy a dolgok, de sosem éreztem reménytelenséget: ha étel kellett, megnéztem a térképen, hol van a közelben még ki nem fosztott bolt, a patikába mentem gyógyszerért, a fészerekben kutattam fa után. Ráadásul a kitakarított épületek közül néhányat elfoglalhatunk, hogy azok előőrsként szolgáljanak, elérhessük rajtuk keresztül a raktárunkat, valamint naponta adjanak valamilyen bónuszt. Az autótak most már tankolni kell, de még a ferték legutóbbi pontjára is eljutottam úgy, hogy legfeljebb egy kannányi üzemanyagot voltam kénytelen a kocsiba tölteni. Aki átgondoltan játszik, jól felszereli a túlélőit (ami, mivel közelharc és löfegyverekből van a kerítés, nem nehéz), telepít egy műhelyt, ahol lőszert gyárthat és fegyvereket javíthat (tudniillik minden elhasználódik), azt nagy baj nem érheti. A legkomolyabb veszélyt elvileg a már említett vérpestis jelenti: ha a pirosra festett zombik túl sokszor ütnek meg egy karakterünket, elkapja a fertőzést, amit csak egy speciális, a fertőzött élőholtak testéből kinyerhető cuccból készült gyógyszerrel lehet gyógyítani. Ennek elkészítésére általában három,

Kis szerencsével komoly fegyverzenált halmozhatunk fel



Négyen játszani mókás, de nem nyújt sokkal jobb élményt, mintha egyedül lennénk



A piros szemű, véres testű plague zombikkal érdemes vigyázni, fertőznek



A bázist építhetjük, fejleszthetjük, vagy át is költöztethetjük máshova



valós időben mért órát kapunk, ami messze több mint elegendő. Igazából jobban aggódtam amiatt, hogy mikor akad fenn a kocsim egy rosszul elhelyezett kődarabon (volt ilyen, hoztam másik autót, és letoltam róla), mikor próbálok sikertelenül áthajtani egy átszakíthatatlan kerítésen, megtörve ezzel a kocsit, vagy esek be a föld alá, amikor épp beszállnék egy autóba, vagy bemennék egy házba. A tesztelés közepén jött egy 6,7 gigás patch, amely a hibák egy részét orvosolta, és a teljesítményen is javított, de az élmény még messze nem lett tökéletes. Érdekes, hogy a csapat hiába váltott át CryEngine-ről Unreal Engine 4-re, nagyjából pont ugyanazok a bugok maradtak meg, amelyek bár nem fordulnak elő olyan gyakorisággal, mint az első rész során, egy olyan játékban, amelyben a karakterek halála visszafordíthatatlan, különösen bosszantóak tudnak lenni.

Egyébként ha nem figyelünk arra, hogy ki mire vágyik, belviszályok alakulhatnak ki, csökkenhet a morál. Néhányan például kertet szeretnének, mások aggódnak a fertőzöttekkel teli házak elszaporodása miatt, megint mások a fáradtság következtében ingerlékenyvé válnak, és belekötnek a

többiekbe. Nagyon sokat nem tehetünk, legfeljebb annyit, hogy kivisszük az érintetteket terepre, mert a halálfélelem mindig segít.

JÖN MÉG TARTALOM

Most kaptunk egy kissé kiábrándító alapsomagot, de ha az Undead összeszedi magát, DLC-kkel javíthat a helyzeten. Egyelőre kettő van tervben: az Independence Pack új felszereléseket, kocsikat és fegyvereket hoz, a Daybreak Pack pedig egy új játékmódot. Nem pont az, amire vágyunk, de talán ez még nem minden.

A TE TÖRTÉNETED AZ Ő TÖRTÉNETÜK

A megjelenés előtt elég ködösen fogalmaztak a fejlesztők azzal kapcsolatban, van-e sztori a játékban, vagy hogyan kell elképzelni a küldetésstruktúrát. Nos, hadd válaszoljam meg ezt nektek teljesen egyértelműen: van is, és nincs is. Miután egy karakterrel eleget játszunk, és kivívja a többiek feltétlen tiszteletét, kinevezhetjük vezetőnek. Ezt követően meg kell tisztítanunk a várost a vérpestis forrásának számító, pulzáló szívektől (összesen tíztől), majd elkezdődik a végjáték, és lezárhatjuk az adott kolónia történetét. Ha megcsináljuk az utolsó küldetést is, el kell búcsúznunk embereinktől és mindentől, amit addig felépítettünk (nem csapódik be egy nukleáris töltet vagy ilyesmi, ne aggódjatok), és kezdhetjük az egészet nulláról. Annyi előnyünk azért származik ebből, hogy három túlélőt és cuccaikat megtarthatjuk, illetve attól függően, milyen típusú embert (seriff, hadvezér, kereskedő vagy építő) nevezünk ki vezetőnek, kapunk egy bónuszt az új kolónia megalapításakor. Szerintem ez elég érdekes megoldás egy olyan játékban, amely mindenképpen azt akarja elérni, hogy kötődj a szereplőkhöz. Ahhoz tudnám hasonlítani, amikor

valaki megír egy 25 oldalas szakdolgozatot, majd a végén, munkájával elégedetten bedobja a darálóba.

Ez viszont csak akkor fordul elő, ha úgy döntünk, lezárjuk a sztorit. Ha nem, akár örökre eléledgelhetünk, hiszen a segélykérések folyamatosan érkeznek, néhány túlélőnek személyes küldetése is akad (az egyik a nagynénjét akarta megtalálni, egy másik akciómesebbé akarta tenni a zombiirtást), mindig van mit tennünk. A térképek teljes mértékben kipucolhatók; amelyik létesítményt kifosztottuk, abban nem terem újra a nyersanyag, de ha tényleg mindenhol jártunk, és mindent megszereztünk (ehhez simán kell jó harminc óra, nekem a kampány lezárása 19-be telt), átköltözhetünk egy másikra, és folytathatjuk ott a kalandot. Persze a grindolásnál ott sem vár több. A missziók önméltók, egy viszonylag szűk kalapból kerülnek ki, és nem kérnek sokkal többet annál, mint hogy menjünk el helyekre, beszéljünk emberekkel, valamint öljük zombikat. Aki húsz órát játszik, már mindent láthatott (csak az új területeket nem), de húsz óra játékidő így sem rossz ajánlat.

HÉ, HAVER, NEM SEGÍTENÉL?

Az első *State of Decay* is könyörgött azért, hogy legyen benne coop, aminek hatására a játékosok is könyörgésbe kezdtek. Elképzeléseik nem feltétlenül egyeztek az





A juggernaut az egyik olyan zombitípus, amit nem jó elgázolni

A bloater a másik, de puffadtsága miatt egy lövés is elég bele



Richard Foge design director, Undead Labs: „Még most sincs olyan játék a piacon, amelyben a túlélés, a szimuláció és az akció egyvelege úgy szerepel, mint a State of Decayben.”



A házak bőségesen meg vannak pakolva loottal – kicsit túlzás is, hogy mennyire



A screamer gyorsan el kell intézni, mert sikolyára még több zombi jön

HA TE MONDOD

MAZUR MÁSVÉLEMÉNYE

Azért fáj nagyon a szívem a State of Decay 2 miatt, mert régóta vártam már egy ilyen zombis játékra. Pontosabban öt éve, az első rész megjelenése óta, mert azt hittem, hogy az ígéretes első rész már letette az alapokat egy igazán újszerű megközelítéshez több, párhuzamos és egyaránt izgalmas metajátékkal, csak épp a kisebb-nagyobb hibák-hiányosságok elrontották az összképet. A folytatásnak csak azt kellett volna csiszolnia, és ha még a beféret multi is jól működik, akkor szót se többet, vihetik a pénzem. De ehelyett kapufa lett a javából, és nem mentés, hogy egy apró fejlesztőcsapatról van szó. A projekt valahol fókuszot veszített, és olyan hibákat is produkál, amelyek az előző részben nem voltak jelen. A legjobban pedig az bosszant, hogy ha már ez egy Xbox (és PC)-exkluzív cím, akkor a szükséges extra időt és esetleg erőforrást miért nem kapta meg a projekt? Nem is kapufa ez, hanem öngól.

Undead Labs-es srákokéival; én például azt képzeltem el, hogy pajtásaimmal együtt építhetjük közösségünket, játszhatunk közösen a szebb jövő építésének céljával, vagy ha ők épp nem érnek rá, én dolgozhatok azon, hogy ha újra együtt toljuk, már egy jobb bázisról indulhassunk el. Végül nem így lett, de tetszik a bekerült megoldás. Adott egy meghívó játékos, aki legfeljebb három barátját meginvitálhatja saját világába, hogy segítsenek neki megoldani egy-két problémát. Ez lehet bármi: szívek elpusztítása, nyersanyag-gyűjtögetés, minden, ami egyedül végezhető, coopban is működik. Ráadásul ha bemegyünk egy házba, a játék megjelenő, melyik tárolót ki tudja kinyitni, így mindenkinek jut egy kis szerep. A meghívottak egy túlélőjüket vihetik át, aki itt ugyanúgy véglegesen elpusztulhat, mint a saját világában, úgyhogy érdemes óvatosságnak lenni. Ugyanakkor lehet menő cuccokat szerezni, kis trükközéssel (nem közvetlenül, hanem egy autó csomagtartójába vagy a földre pakolva) átadni dolgokat. Kooperatíván minden jobb móka, ez is, de azért nem forgatja fel a játékélményt olyan nagyon.

HARMADIK PRÓBÁLKOZÁSRA A LEGJOBB

Mindvégig élveztem a State of Decay 2-t, de nagy dilemmába es-

tem, amikor visszagondoltam arra, mit is csináltam. A játékkal eltöltött 19 óra alatt leginkább gyűjtögettem, vezettem, és amikor erőt vettem magamon, nekimentem a szíveknek, hogy haladjak a sztoriával is. Minden rendszer, minden tartalom a minimumot nyújtja, a történet feledhető, az ellenséges túlélőkkel vívott harc sem állít komoly kihívás elé, ahogy a zombik közül is csak a különlegesek (mint a nagyon kövér juggernaut vagy a mérgező gázzal teli bloater) bizonyultak veszélyesnek. Ráadásul az MI annyira buta, hogy ha egy kétszárnyú ajtó egyik szárnya zárva van, a zombik mindenképp azon keresztül akarnak bejönni, nem a nyitottnak, és simán beakadnak tereptárgyakba. Emellett olyan érthetetlen kellemetlenségek is előkerültek, mint hogy nem tudunk a túlélőinkkel közvetlenül csereberélni, vagy ha aktív egy küldetés, nem válthatunk át másra mondjuk azzal a céllal, hogy felszedjünk valamit, ami már sem a kosiba nem fér be, sem az épp irányított karakternél nincs neki hely. Az is többször megesett, hogy elcsatangolt valahova az, akinek követnie kellett volna engem, de nem tudtam őt másra cserélni, mert a váltáshoz előbb el kell engednem az aktív kö-

vetőt, és csak utána lehet felbérlni az újat. Engem vitt a gyűjtögetés loopja, de egy grindra nem annyira fogékony játékos pár óra után üresnek fogja érezni a világot. Talán valahol az Undead is érezte, hogy ebből többet lehetett volna kihozni, és ezért adja féláron az alapjátékot, illetve 16 ezer forintért a DLC-eket is tartalmazó Ultimate Editiont. Egyelőre ennyire futotta, talán majd a harmadik rész többet újít, és nem csak az előző hiányosságait pótolja.

Paca

HARDVER

Windows 10 (64 bit), AMD FX-6300/Intel i5-2500 2,7 GHz, Nvidia GeForce GTX 760/AMD Radeon HD 7870 (2 GB), 8 GB RAM, 20 GB szabad hely

- ✦ az alaploop egy darabig szórakoztató
- ✦ van pár jó küldetés
- ✦ lehet kooperatíván játszani
- ✖ alacsony framerate, sok bug
- ✖ a sztori semmilyen
- ✖ hiányzik belőle a kihívás

PACA

Sokkal több van még ebben a formulában.

75

Teérted hajtok, hogy mindened meglegyen

NINTENDO LABO

INFO

Kiadó Nintendo
Fejlesztő Nintendo Platform
Nintendo Switch
Röviden Lego helyett Labo, építőjáték Nintendo-módra. Játékok és hozzájuk tartozó, hajtogatható kartonlapok egy csomagban, amelyekből meghök-kentő kontrollereket és kiegészítőket fabrikálhatsz – vagy ha van kedved, újakat is kitalálhatsz.
PEGI 3+ (Variety Kit) 7+ (Robot Kit)

HOSSZASAN TUDNÁM SOROLNI, HOGY MIÉRT SZERETHETŐ VAGY ÉPP TISZTELHETŐ CÉG A NINTENDO, DE NEM SZORUL RÁ.

(Bármit is mondjanak a zöldek, a kékek vagy épp a világitó LED-ekkel megpakolt feketék.) De noszak, épp itt van egy példa, a merész és innovatív Nintendo Labo, amely teljesen váratlan irányba, a technikaórák és a kreatív szakkörök felé vitte el a szívünknek oly kedves, de igazából tévé- vagy monitor előtt esedékes, nyugodt puttyogást. Talán emlékeztek még Johnny Chung Lee-re, az amerikai mérnöksrára, aki olyan elképesztő dolgokat, például gesztusvezérlőt vagy fejmozgást lekövető asztali VR-kijelzőt hackelt össze a Wii kontrollereiből, hogy a Microsoft fel is vette akkoriban induló Kinect-projektjébe. A Nintendo mintha csak ezt gondolta volna tovább, és a Labóval összerakott egy olyan pakkot, amely egy-

részt demonstrálja, hogy az eszközeiben használt komplex technológiák (például a Joy-Con giroszkópja, a „HD” rezgőmotor, az infravörös szenzorok) milyen kreatív lehetőségeket rejtenek, másrészt igyekszik mindent szórakoztató, játékos aktivitásként tálni. A Switch mobilítását kihasználva az interaktív kijelző került a középpontba, de a nagy ötlet az volt, hogy a rajta megjelenő minijátékokhoz kartonból kelljen különféle kiegészítőket hajtogatni. Sokaknál ez ledobta a láncot, de hát ez van, a változatos gyötör pöppet... pedig védhető az ötlet: a perforált karton könnyen kezelhető, viszonylag strapabíró, festhető, ragasztható, és legfőképp olcsó. A Labo így nem is kerül sokkal többbe, mint egy átlagos Switch-játék, de persze ahogy a Nintendótól megszokhattuk, azért elkéri az árát. Kétféle csomagban kapható: a valamivel olcsóbb Variety Kit öt kisebb játékot tartalmaz, míg

az árban és kihívásban is húzósbabb Robot Kit egy nagyot, de összetettet. A dobozban található kártyáról indíthatók a készültekhez tartozó játékok-alkalmazások, illetve ami a legfontosabb, az építésen végigvezető, teljesen interaktív (nagyítható, elforgatható) videók, amelyek igyekeznek a lehető legszórakoztatóbbá tenni a hosszadalmas hajtogatást.

A játékok maguk aranyosak, ötletesek, de kétlem, hogy legtöbbjükhez sokáig visszajárnánk, az egyszerű programalgoritmusokhoz hasonló utasításrendszerrel operáló „Toy-Con garázs” mód révén azonban az ihletett ezermesterek még tovább ügyeskedhetnek, kísérletezhetnek, alkothatnak vele. A célcsoport ugyan főleg a fiatalabb áltis korosztály, de idősebbek számára is élvezhető a labózás, főleg a Toy-Con garázs miatt – szülőként pedig egyenesen kiváló családi program.

mazur

1. Mit rejt a kit? TOY-CON TÁVIRÁNYÍTÓS AUTÓ

Az autó erős túlzás, ez inkább egy nagyra nőtt Hexbug (vagyis bogárhátú helyett inkább bogárlábú), de távirányítani lehet, úgyhogy az stimmel. Kerékek helyett a kartonkaszniba passzintott két Joy-Con rezgése mozgatja, amelynek frekvenciáját a Switchen változtatva tudjuk a megfelelő irányba terelni. Ha letesünk néhány útjelzőt a földre, azokat felismerik a Joy-Con szenzorai, így akár útvonalat is kijelölhetünk neki, amit magától bejár. Ha nem zümmögne a controller rezgőmotorja annyira, akár még éjszakai felderítésre is használhatnánk, mivel az infravörös szenzorok a sötétben is látnak, mi pedig a Switch kijelzőjén követhetjük, hogy mit is fognak be épp. És mivel két kasznit kapunk, elegendő controllerrel még robotharcot is rendezhetünk. (Akár sötétben is.)

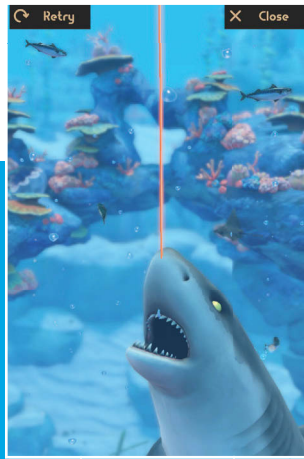


TOY-CON HÁZ 2.

A házikó felépítése már komolyabb projekt, érdemes felkészülni, hogy legalább két-három órán át hajtogathatjuk majd a magunkét. De megéri. A Switchet és az egyik kontrollert behelyezve ugyanis a ház életre kel, és megismerkedhetünk fura, de annál aranyosabb lakójával, aki gyakorlatilag egy nagy füllű, nagy szemű, filcgolyóba öltözött tamagocsi. A házzal együtt megépített négy kartonkulcsot különféle kombinációkban, a megfelelő helyekre illesztve új szobákat és minijátékokat nyithatunk meg, illetve különféle nyalánkságokat szerezhetünk lényünknek, amelyekkel megváltoztathatjuk külsejét. Világos, hogy a házikó inkább a kisebb gyerekeket fogja lenyűgözni, de őket nagyon. Sokáig el lehet molyolni interaktív lehetőségeivel, lakójával és persze a rengeteg titkos felfedezni valóval.

3. TOY-CON HORGÁSZBOT

Most a PC-sek valószínűleg sóhajtva fogják tenyerükbe temetni arcukat, de ez van: konzolon nagy hagyománya van a horgászatkontrollereknek: a Dreamcasttól kezdve a Wii-n át egészen az Xbox 360-ig szinte minden konzolhoz kiadtak egyet, hogy egy jó Sega Bass Fishing vagy Bass Pro Shops: The Strike-ot a lehető leghitelesebben éljék át azok a panelpecások, akiket – lássuk be – a nagy ho-ho-ho-horgász teljesen megalapozottan sorol be a „városbéli puhányok, nyavalyások” halmazba. Most a Switch mellé is csinálhatunk horgászbót, amely rezeg, ha kapás van, úgyhogy, ha ügyesen vágunk be, illetve tekerjük az orsót, akkor egy igazán szép virtuális hallal lehetünk gazdagabbak, amelyet át is költöztethetünk (szintén virtuális) akváriumunkba – vagy tervezhetünk újakat.



STÖKI MÁSVÉLEMÉNYE

Adél lányommal (öt éves) próbáltam ki a saját Labómat, és három nap elég volt ahhoz, hogy mind az öt megépíthető játékot megépítsük és kipróbáljuk az alapkészletből. A zongora egy próba után ment a levesbe, a motorverseny túl nehéz volt még Adélnak, a bogárral, házikóval és a horgászattal viszont napokat képes lenne eljátszani, ha hagynám. Drágának találtam a készletet, de amikor fejben összeadtam, hogy hány órányi játszóházat váltottak ki a DIY-papírkütyük, kicsit megenyhültem. Kapcsolódó jó

hír: a karton meglepően strapabíró egy öt éves kezében – bár nyilván nem örök életre tervezték a Labót, csak két hét után kellett letépnem a reparáláshoz szükséges első cellulcsíkokat. Persze így is az enyészeté lesz év végére, de az élet nem labós torta. És akkor végre felszabadul az íróasztalom is, ugyanis az öt izé meglepően sok helyet foglal, és szétszedni nemigen lehet (illetve ajánlott) őket. Szóval most az asztalomon parkolnak, amíg ki nem lehelik cellulözlelküket. Sebaj, addig se tudok dolgozni.



4. TOY-CON ZONGORA

Tudjátok, hogy mennyibe kerül egy zongora? Egy vagyomb. Páncéltőkés Bösendorfer helyett tehát sokkal jobban megéri rászanni azt a három (és fél) órát a Toy-Con zongora összehajtogatására. Bár leginkább egy steampunk kvarcjátéknak néz ki, elképesztő trükköket tud: például hiába van rajta csupán egy oktávnyi billentyű, egy oldalsó kallantyúval feljebb és lejjebb is ugorhatunk. Berakhatunk és tekergethetünk különféle gombokat, amelyekkel új hangszínek keverhetők ki, sőt akár a dobozban található, akár saját gyártású hullámforma-kártyákat is beolvashatunk a Joy-Con szenzorral. Több sávban rögzíthetjük a lelkünkbeli áradó muzsikát, használhatunk lyukkártyaszerű dobépkartont, végül pedig a Joy-Connal elvezényelhetjük a felvételt, mozdulatainkkal változtatva a tempót.

TOY-CON MOTOR

5.



A motor a horgászbothoz hasonlóan egy speciális kartonkontroller, amellyel a Switchen futó játékot irányíthatjuk. A giroszkópnak köszönhetően bedőlve kanyarodunk, de ami igazán menő, hogy – valódi mocihoz hasonlóan – a gázfogantyút eltekerve gyorsulunk, a dudát külön gombbal aktiváljuk, fékezni pedig a kézifékkarral lehet. Ha jó ütemben fékezünk és rántjuk fel a kormányt, akkor egykerekezhetünk, egyszerre fékezve, gázt adva és kanyarodva pedig driftelünk. Mint egy munkahelyi vezető. Érdeemes még kiemelni a pályaszerkesztőt, mert az is van: ha a bal Joy-Con kontrollert berakjuk a Toy-Con minimotorba, és a levegőbe rajzolunk vele, az lesz az új pálya útvonala. Ha pedig valami durva terepet szeretnénk, akkor a Toy-Con szkennerral beolvashatunk egy tárgyat, mire a talaj azt a formát veszi fel.



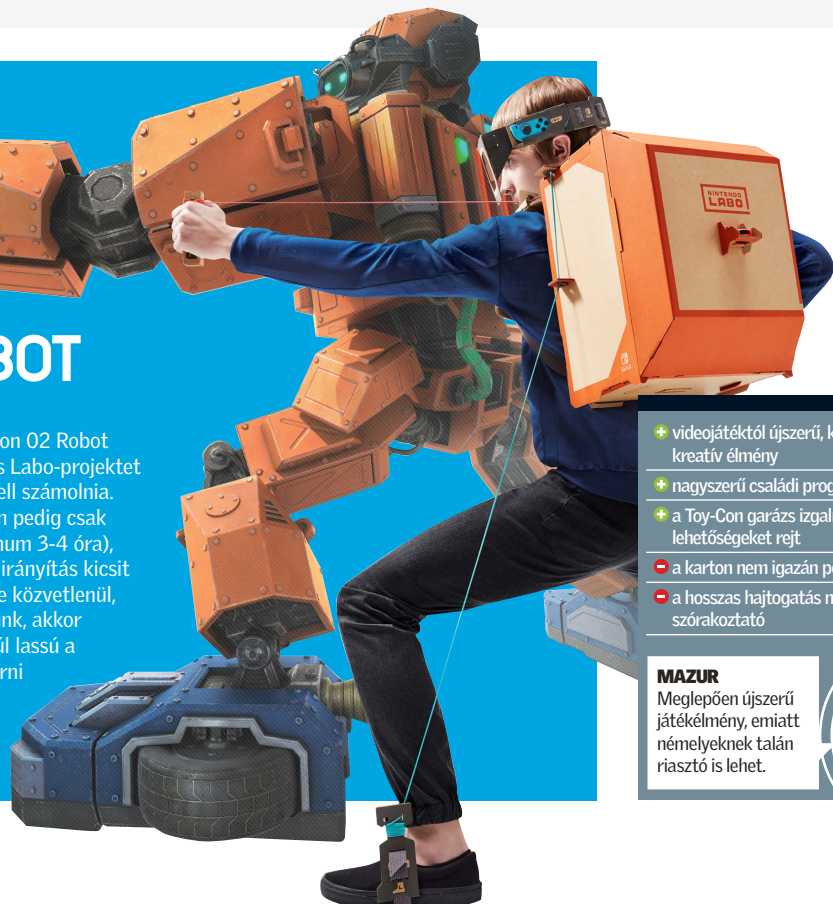
MOCSY
MÁSVÉLEMÉNYE

A japánoknak sikerült megint olyat mutatniuk a nyugati játékosoknak, amit nagyon sokáig emlegetni fogunk. Mindjárt az elején le kell szögeznünk, hogy ez a fajta szórakozás nem mindenkinek fog bejönni. Tíz év felett már nagyon kreatívnak és gyermeklelkűnek kell lenni ahhoz, hogy hosszú távon élvezetes legyen a Nintendo Labo. Hét éves ikreimnek sikerült rákapniuk az ízére, az összerakás után órákon keresztül dekorálták a barnás kartonpapírokat, és sikerült egészen kreatív skínékel beborítaniuk

ezeket az alkotásokat. Nem túlzás azt állítanom, hogy az összeszerelést és a díszítést sokkal jobban élvezték, mint az aktuális játékrészt. Ez persze nem csoda, hiszen első körben meglehetősen egyszerű játékok jelentek meg, a felnőtt játékosokat néhány percnél tovább nem tudta lekötöni a virtuális horgászat vagy a robotzúzás. Első lépésnek viszont zseniális, kíváncsi leszek, hogy mit hoznak ki belőle az igazán megszállott „papundeklimodderek” fél év kísérletezés után.

+1. TOY-CON ROBOT

A gigarobot külön pakkban kapott helyet (Toy-Con 02 Robot Kit), úgyhogy ha valaki a jelenleg elérhető összes Labo-projektet szeretné végigpróbálni, annak két szett árával kell számolnia. Bár a Variety Kitben öt játék van, a Robot Kitben pedig csak egy, ez arányban van mind a szerelni való (minimum 3-4 óra), mind a Switchen futó játék komplexitásával. Az irányítás kicsit a Pacific Rim (Tűzgyűrű) Jaegerjeit idézi, elvégre közvetlenül, a mozdulatainkkal irányítjuk robotunkat: ha lépünk, akkor toppant, ha bedőlünk, fordul és így tovább. Ha túl lassú a gyaloglás, fel is szállhatunk, ehhez csak ki kell tárnunk karjainkat. Ha azonban durvább tüzéreg van szükség, elég csak gyorsan leguggolni, és máris tankként nézhetünk szembe a ránk váró morális és szakmai kihívásokkal.



- ✦ videójátéktól újszerű, kézzel fogható, kreatív élmény
- ✦ nagyszerű családi program
- ✦ a Toy-Con garázs izgalmas lehetőségeket rejt
- ✖ a karton nem igazán pótolható
- ✖ a hosszas hajtogatás nem mindenkinek szórakoztató

MAZUR
Meglepően újszerű játékelmény, emiatt némelyeknek talán riasztó is lehet.

87

<HelloWorld>

JÖTÉKTERVEZŐ TÁBOR

2018. JÚNIUS 25-29.

14-18 ÉVES KOROSZTÁLY

BUDAPEST, EPAM SYSTEMS

1082 BUDAPEST, FUTÓ U. 47-53.

29900 Ft

Az ár tartalmazza az ÁFA, a napi ebéd valamint a foglalkozások és a felhasznált anyagok díját.

PROGRAM: UNITY PROGRAMOZÁS

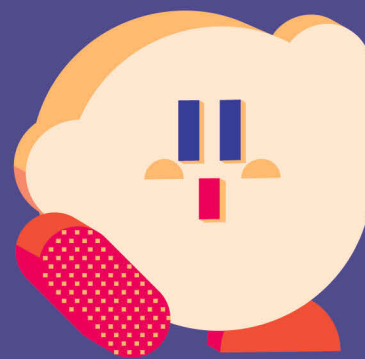
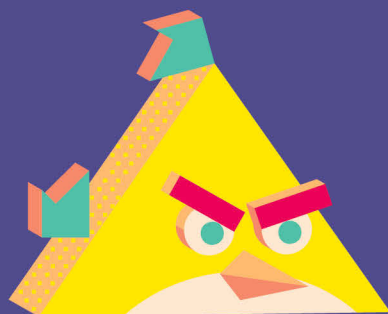
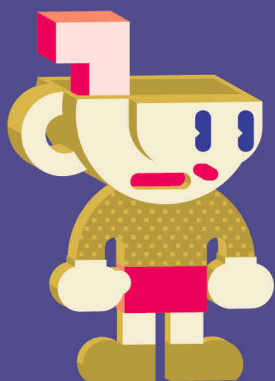
KITERJESZTETT VALÓSÁG

ANDROID JÁTÉKFEJLESZTÉS

DIGITÁLIS VILÁGTEREMTÉS

MODELLEZÉSI ALAPOK

INSPIRÁLÓ PÉLDAKÉPEK



JELENTKEZÉS: Kovács Judit • helloworld@pcworld.hu • 06-1-577-4373

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: unity.pcworld.hu

TÁMOGATÓ:

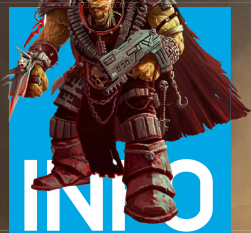
<epam>

MÉDIATÁMOGATÓ:

PCWorld GameStar COMPUTERWORLD

Az Istencsászár szerelmére!

WARHAMMER 40,000: INQUISITOR - MÁRTYR



INFO

Kiadó
NeocoreGames
Fejlesztő
NeocoreGames
Platform
**PC, PlayStation 4,
Xbox One**
Röviden A The
Incredible Adventures
of Van Helsinget
jegyző magyar fej-
lesztőcsapat legújabb
ARPG-je.
PEGI 18+



CRUSADER

Játékstílusában ez a karakterosztály áll a legközelebb a Warhammer 40K univerzum rettegett úrgárdistáihoz. Vastag páncéljának köszönhetően elég jól bírja a pofonokat, ugyanakkor lassan cammog végig a pályán a korai szakaszban. Magasabb szinten már képes keresztülrongyolni a szörnyhordákon, hála a különböző bónuszoknak. Közelharcú és távolsági harcos is faraghatunk belőle, de mindenképp ő lesz a tank a csapatban.



ASSASSIN

A crusader szöges ellentéte, egy könnyű vértbe bújtatott halálosztó. Brutális károkat okoz, amíg nem őt ütik, az óvatlan játékosok azonban gyakran meg fognak halni vele. Mesterlövészként a fedezék mögül szórja az áldást, közelharcosként pedig láthatatlanul kerül az ellenség hátába, ahol meglepetésszerű csapást mérhet a fontos célpontokra. Egyedül ő rendelkezik a dodge képességgel, ami sokszor kihúzza majd a szorult helyzetekből.



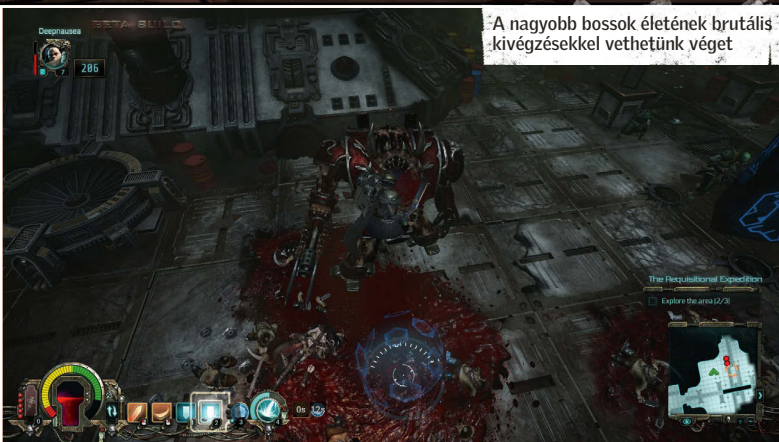
PSYKER

Ő a mágus a csapatban, de ha úgy hozza a sors, a közelharctól sem riad vissza. Ha túl sokat használja képességeit, könnyen bajba sodorhatja magát és az egész csapatot, ezért elsősorban türelmes, összeszedett játékosoknak ajánlott. A megfelelő kezekben kifejezetten halálos tud lenni, de időbe telik, míg valaki elsajátítja az összes trükkjét, és ráérez a psyker játékstílusára.

A KÍNZÁS PRÓFÉTÁI



Természetesen nem ússzuk meg, hogy megküzdünk Nurgle ragályhozó torzszülőtteivel



A nagyobb bossok életének brutális kivégzéseivel vehetünk véget



A csillagtérképre rápillantva azonnal látszik, melyik rendszer felé érdemes venni az irányt



A Martyr rengeteg titkot és meglepetést rejt, ezért érdemes nyitott szemmel bejárni csarnokait

NEM KIFEJEZETTEN KÖNNYŰ MARADANDÓT ALKOTNI AZ AKCIÓ-RPG MŰFAJBAN. A több mint 30 éves múltra visszatekintő stílusnak rengeteg képviselője akadt az évek során, amelyek megannyi különböző univerzummal, mechanikával, csavarral próbálták meg feldobni a hangulatot. Szó se róla, akadt is számos emlékezetes darab, ebből adódóan azonban ma már nehéz újat mutatni a sokat látott veteránoknak. A fiatalabb generáció tagjai pedig mindannyian ugyanazzal a kérdéssel nyitnak, amikor szóba kerül valamelyik ARPG: „Akkor ez most olyan, mint a *Diablo*?” És ezen a ponton a legtöbben el is döntötték, hogy nem érdeklí őket a játék. A magyar NeocoreGames csapata azonban nem adja fel, és folytatja azon az úton, amit sok évnyi fáradságos munkával és a *The Incredible Adventures of Van Helsing* trilógiával kitaposott magának.

VAN OTT VALAKI?

Most sem sikerült rövid nevet találni a játéknak, a cím azonban elég jól vázolja, miről is szól majd a móka. Egy inkvizítor bőrébe bújva felkeressük az egyik nem túl nyüzsgő szektorban álldogáló, elhagyott erődöt, a Martyrt, ahonnan vészjelzést adtak le, nekünk azonban már nem válaszoltak. Az egykori monostor elhagyatottnak tűnik, de amint kitesszük a lábunkat az úrhajóból, azonnal kiderül, hogy nem nagyon érünk majd rá a visszhangot próbálgatni a hatalmas csarnokokban. Amikor a küszöböt átlépve azonnal egy halott úrgárdistába botlik az ember, az nem sok jó jelent

a jövőre nézve. Hamar kiderül, hogy legalább akkora káosz uralkodik a Martyron, mint a nappalimban. Arról a bizonyos nagybetűs Káoszról van szó, úgyhogy senki se lepődjön meg, ha valamelyik teremben mindent betérít a dögvész, az ajtókon pedig inkvizítor ragályhozói áramlanak befelé tömött sorokban. De hát egy inkvizítor semmitől sem retten meg. Mondjuk azt, aki úgy indítja el először a *Martyrt*, hogy öt perccel korábban még a *Diablo III*-as barbárjával kaszabolta a képernyőn hömpölygő ellenfeleket, komoly meglepetések fogják érni, ennek a játéknak ugyanis elég más a dinamikája, mint amit a legtöbb ARPG-ben megszoktunk. A fejlesztők szeretnék volna már a történet elején felkészíteni a játékosokat, hogy ez nem lesz sétágalopp, és bár messze nem *Dark Souls* szintű tutorialról beszélünk, simán bele lehet szaladni egy-két halálba a tizedik percben. Az ész nélküli darálás nem állja meg a helyét, különösen a magasabb szinteken. Ez a tempóváltás nem fog tetszeni mindenkinek: aki arra vágyik, hogy százával ölje halomra az életére törő démonokat, és csak akkor kelljen megállnia, amikor már elfáradt a mutatójúja a vad kattintgatásban, annak a *Martyr* lassabb, taktikusabb irama nem lesz igazán vonzó. Nyilván nem egy sarokban bújva lövöldözünk majd, de nem véletlenül került a játékba fedezékrendszer. Nem elég, hogy durván sérülünk, még egy Supression névre keresztelt rendszert is implementáltak a fejlesztők, amely a karakterünk fizikai és mentális jólétét szimbolizál

BEVETÉSRE FELKÉSZÜLNII

Kifejezetten ötletes a taktikai kamera: testre szabhatjuk, hogy pontosan mit akarunk a képernyőn látni a bevitt sebéstől a fegyverek hatótávján át az ellenfelek életerejéig. Aztán ha ezeket épp feleslegesnek vagy zavarónak tartjuk, egyetlen gombnyomással válthatunk a leegyszerűsített nézetre.

ja. Amíg ez a csík tele van, nincs mitől félnünk, ha azonban a bekapott sebzés miatt lecsökken, akkor egyre durvább hatással lesznek ránk a különböző támadások, így a vakításokkal, bénításokkal és hasonlókkal is számolnunk kell. Ezzel a tulajdonsággal az erősebb ellenfelek és bossok is rendelkeznek, ezért mindenképp érdemes kihasználni, ha valamelyik támadásunk ilyen extrával is együtt jár.

TE KI VAGY, HA ÉHES VAGY?

A kalandnak a három karakterosztály (crusader, assassin, psyker) valamelyikével vághatunk neki (ezekről bővebben a túldalalon), sőt rögtön választásunk kell egy specializációt is, amely bizonyos szintig meghatározza majd játékstílusunkat. Szerencsére nem kell két aszaszint is felszinteznünk, ha a távolsági és a közelharc oldalát is ki akarjuk tapasztalni a kasztnak, a specializációk leginkább csak a játék korai szakaszára vannak hatással, induló fegyvereinket és perkjeinket határozzák meg, később mindenki kénye-kedve szerint alakíthatja inkvizítorát. Az én kedvencem egyértelműen az infiltrátor volt, amely az egyik legdinamikusabb mind közül. Sikerült találnom egy beállítást, aminek köszönhetően a kizárólag aszaszinok által elérhető dodge segítségével villámgyorsan ki-be tudtam ugrálni az ellenfe-





AKIT MEGDÖFKÖDTÜNK A PUHA PÁRNÁKKAL

ANEOCOREGAMES KÖZVETLENÜL A WARHAMMER 40,000: INQUISITOR – MARTYR MEGJELENÉSE ELŐTT MEGHÍVOTT BENNÜNKET A STÚDIÓBA, AHOL KIPRÓBÁLHATUK A JÁTÉK LEGFRISSEBB BUILDJÉT. Ott játunkkor megkérdeztük a Martyr narratív dizájnerét, Juhász Viktort, milyen volt egy ilyen nagy volumenű játékon dolgozni.

GameStar: Egy teljes szabadságot kínál, saját IP után vágtatok bele a Martyrba, és mind tudjuk, hogy a Games Workshop nem viccel, ha a Warhammerről van szó. Nehéz volt ilyen megkötésekkel dolgozni?

Juhász Viktor: Egy népszerű, ráadásul több évtizedes múlttal rendelkező univerzumba belépni fejlesztőként egyszerre félelmetes és megnyugtató. Nem lehet csak úgy bármint kitalálni, hozzátenni vagy megváltoztatni, mintha a saját világunk lenne, viszont elképesztő mennyiségű forrás és szakirodalom áll rendelkezésre, illetve mindig meg lehet kérdezni a licenc tulajdonosát, ha valamiben nem vagyunk biztosak. Ezzel pedig sohasem volt gondunk, hiszen mind a Games Workshop, mind mi azt szeretnénk, hogy egy izzig-végig Warhammer 40,000 játék jelenjen meg.

GS: A Warhammer 40K univerzumnak rengeteg rajongója akad, ugyanakkor biztosan sokan lesznek azok is, akik csak most ismerkednek ezzel a világgal. Mennyire próbáltatok mindkét tábornak megfelelni?

JV: Az Inquisitor – Martyr a gigászi Impérium egyik szektorában játszódik, egy általunk teremtett régióban. Ez azt jelenti, hogy a játék során megnyíló terület hatalmas lesz, és természetesen százszázalékosan hű a Warhammer 40,000 sötét, barokkos és komplex világához. Viszont egyjátékos kampánnyal indítunk, és az első néhány pálya kifejezett célja, hogy bevezesse a játékosokat a történet, a világ és a mechanika alapjaiba. Ezután nyitjuk meg a szektor egyik részét – később pedig újabbakat és még újabbakat –, ahol bárki folytathatja a kampányt, amely a történet egyes fordulatai miatt végig egyjátékos módban marad, vagy elkezdhet sztorifüggetlen, kiemelt küldetésekre menni, ahol kooperatív módban mások is csatlakozhat-

JV: Egy hároméves fejlesztés alatt, ahogy érkeznek a játékosok visszajelzései, és körvonalazódik a játék végző formája, folyamatosan változnak a prioritások. Emiatt volt egy-két olyan extra feature (például az Inquisitorial Fortress), amelyről lemondtunk, hogy készen legyünk a megjelenési dátumra. Mivel azonban megjelenés után a munka nem áll le, előbb-utóbb ezek az elemek is bekerülnek majd a játékba valamilyen tartalmi frissítés formájában.

GS: Mennyit segített a fejlesztésben a közel egyéves early access? Vannak olyan dolgok, amelyek rajongói nyomásra kerültek be?

JV: Rengeteget. Az egésznek az is volt a célja, hogy a játék egyes fontosabb elemeiről meg tudjuk kérdez-

jes játék képét megváltoztató jellemzőkig, mint a fejlődési rendszer. Ez utóbbit teljes egészében átdolgoztuk, mert a játékbeli kérdőívek alapján azt szűrtük le, hogy a játékosok túl lassúnak találták.

GS: Mire számíthatnak a rajongók a következő hónapokban?

JV: Igyekeztünk úgy összerakni az alapjátékokat, hogy még a legelhivatottabb játékosokat is ellássa jó pár hétnyi tartalommal. Az egyjátékos kampány mellett ott van az egész Caligari szektor a random küldetésekkkel, úgyhogy jó eséllyel sokan még el sem fogják érni a maximális szintet, mire befut az első Season. A játékot még hosszú ideig tervezük támogatni, és ennek legfontosabb elemét a seasonök alkotják.

|| A MARTYR NAGYON SAJÁTOS DINAMIKÁJA VAN, AMELY ALAPOSAN KÜLÖNBÖZIK AZ ARPG-JÁTÉKOKBAN MEGSZOKOTTÓL

nak hozzá, és ezzel párhuzamosan bármikor visszatérhet a főszálhoz. A Warhammer 40,000 univerzuma annyira bonyolult és egyedí, hogy a teljesen kezdőknek valószínűleg maradnak kérdéseik, de az alapok remélhetőleg számukra is végig egyértelműek lesznek, a világot színesítő elemek pedig a régi rajongóknak jelentenek felfedezni valót.

GS: Mi az a feature, amit szeretetek volna implementálni a játékba, de végül valamiért kimaradt?

ni a közösséget. A saját és a steames early access időszak alatt elképesztő mennyiségű visszajelzést kaptunk a játékosoktól. A korai hozzáférés elindulása előtt a Community csapattal nagyon sokat beszélgettünk arról, hogy milyen módokon tudjuk majd úgy begyűjteni a visszajelzéseket, hogy azokat a lehető leggyorsabban fel tudjuk dolgozni, és esetlegesen implementálni a játékba. Nagyon sok minden változott a közösségi visszajelzések miatt, olyan kisebb dolgoktól kezdve, hogy milyen legyen egy-egy fegyver hangja egészen a tel-

Ezek valójában ingyenes tartalmi frissítések lesznek, amelyek új ellenségtípusokat, területeket és perze lootot adnak hozzá a játékhoz. Minden szezon középpontjában egy új ellenség áll majd, a történeti szál pedig ezeket köti bele a Caligari szektor folyamatosan változó világába. Érdemes lesz aktívan részt venni ezekben az időszakokban, mert az élő események is értékes cuccokat dobálnak majd, és a seasonök kimenetelére minden játékos hatással lehet, ezzel örökre megváltoztatva a Caligari szektort.



HA TE MONDOD

Mártha Dávid PR-menedzser, NeocoreGames: „Nagyon izgalmas kihívás volt bizonyos játékelemeket megoldani úgy, hogy hűek maradjunk az univerzumhoz, és kielégítsük az ARPG-rajongók igényeit is.”



„Számos különböző küldetéstípussal találkozunk majd, a bázisvédek pedig korántsem olyan unalmasak, mint gondolnánk



„Az egyjátékos kampány szórakoztató, de a coop mód is tartogat kihívásokat.

le között, és egy pillanatra sem kellett megállnom, legalábbis amíg nem vállaltam túl magam. A legnagyobb odafigyelést egyértelműen a psyker igényli. A *Martyr* varázslója a warpból nyeri erejét, és ha nem vigyázunk eléggé, hamar rájövünk, miért tiltják ezt a fajta mágiát szigorúan a birodalomban. A psyker ön- és közveszélyes, és szerencsésnek mondhatjuk magunkat, ha egy túltöltődéskor csak némi sérülést szenvedünk el, ugyanis az is előfordulhat, hogy gyengeségünket kihasználva démonok ugranak elő a warpból, és akkor az egyébként is szorult helyzetből azonnal kilitástalanba fordulhat át a szituáció. Azért sem kell rástresszelni a specializációra, mert képességeinket tárgyaink határozzák meg. A négy központi skillt a fegyverek adják, az ultit a páncélból nyerjük, övünk valamilyen gránáttal vagy pajzzsal vértez fel minket, míg az úgynevezett inoculator életpontjainkat vagy supressionszintünket tölti vissza. Fegyverből ráadásul rögtön két szettet is magunkkal vihetünk, amelyek között tudunk váltani menet közben, ezért érdemes egy olyan csomagot összeállítani, amivel a hordákban támadó kisebb rémségek és a vastag páncélú magányos bossok ellen is effektíven tudunk harcolni, különben egyik vagy másik igazi kínszenvedés lesz. Küldetés köz-

ben azonban csak és kizárólag a misztérió lebeg az inkvizítor szeme előtt, nem foglalkozik azzal, mi van a táskájában, úgyhogy hiába esik ki egy durva fegyver az első bossból, ki kell pucolnunk az egész pályát, és majd csak akkor vehetjük kezünkbe az új játékszer, amikor dolgunk végeztével visszaértünk a központi bázisra. Aztán ha végeztünk a sztorival, tárt karokkal fogad minket az open world. Na jó, nem annyira nyílt világ ez, mint ahogy azt a kifejezés sugallná, de mégis ez áll a legközelebb a *Martyr* rendszeréhez. A szektor bolygói rengeteg kihívás vár még ránk, amelyeket teljesítve tovább fejleszhetjük karakterünket, és erősebb loothoz juthatunk. A kihívásoknak nekivághatunk különböző módosítókkal is, ami nehezebbé és változatosabbá teszi a játékot, és ami nemcsak egyedül, hanem csapatban is szórakoztató.

EZ MÉG CSAK A KEZDET

Addig is nézelődhetünk a nem túl nagy, de annál kidolgozottabb pályákon, amelyek remekül visszaadják a 40K-hangulatot. Viszonylag ritkán használja az ember egy mondaton belül a rothadó, a fenyegető és a mutatós szavakat, és mégis, valahogy így lehetne írni a *Martyr* látványvilágát. A gyönyörű talán túlzás, de az kétségtelen, hogy minden a legapróbb részletig kidolgozott, így érdemes alaposan szemügyre ven-

ni a gótikus oszlopokat, mielőtt szétrobbantjuk őket. Az animációk is látványosak, különösen a crusader húszaggató fegyverein érződik, hogy mennyire rossz is lehet a túlóldalon állni. Szintén nem lehet panaszunk a hangokra: a szinkron kifejezetten kellemes, és a különböző fegyverek, robbanások és egyéb effektek hangja is rendben van. A zene ezúttal is telitalálat, a hol visszafogottabb, hol keményebb dallamok sokat dobnak a hangulaton. A tavaly augusztus óta korai hozzáférésű címként elérhető *Inquisitor – Martyr* rengeteget fejlődött az elmúlt hónapok során, és számos olyan dologgal bővült, amit a rajongók szerettek volna a játékban látni, ugyanakkor még mindig nem tökéletes. Bár game breaking bugokba nem futottam bele, voltak azért kisebb technikai problémák, bugok és glitchek, amelyek rontottak az élményen. Emellett a játékbeli egységnyúló is lehet még javítani, mert bizony egyes fegyverek és képességek messze túlszárnyalnak másokat, és a karakterosztályok közt sem feltétlenül egyenlők az erőviszonyok. Ugyanakkor abban is biztos vagyok, hogy a fejlesztés nem ér véget a játék megjelenésével (már csak azért sem, mert a konzolos változatokra még várni kell egy kicsit). A Neocore hosszú távra tervez a *Martyr*-ral, emiatt a javítócsomagok mellett érkeznek majd

a rendszeres tartalmi frissítések is. A srácok szezonokban gondolkoznak, amelyek végén a játékosbázis döntései alakítják majd a szektor sorsát. Ezekkel az ingyenes frissítésekkel új frakciók, pályák és küldetések is érkeznek, így unatkozni biztosan nem fogunk. Kétségtelen, hogy a magyar csapat nagy fába vágta a fejszét, de a dizájnerek nem féltek új oldalról megközelíteni a műfajt. A *Martyr* nem lett egy instant klasszikus, de nagyon erős alapokra építkeznek, amelyek lehetővé teszik, hogy kiemelkedjen a gombamód szaporodó Warhammer játékok közül.

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i3-2120/ AND FX-6300, 4 GB RAM, GeForce GTX 760/Radeon HD 7850, 30 GB szabad hely

- + hangulatos látvány
- + érdekes sztori
- + egyedi mechanikák
- kisebb technikai problémák
- a balance még nem tökéletes

KACI
Vesszenek az erteteknek!

80

A játék, amire tíz év múlva csak egyetlen dolog miatt fogunk emlékezni

CONAN EXILES



INFO

Kiadó **Funcom**
Fejlesztő **Funcom**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Nyílt világú barbarkodás megkurtított lehetőségekkel, de legalább pucéran.
PEGI 18+

ŐSZÜLŐ MELSZŐRZETÜKET CSAVARGATÓ FELHASZNÁLÓK JÓ ESÉLYEL MÉG EMLÉKEZNEK ARRÁ, AMIKOR ARNOLD SCHWARZENEGGER KIDÜLLEDT SZEMMEL ÉS VICSOROGVA KASZABOLTA SZANASZÉT ELLENLÁBASAIT 1982-BEN. És valószínűleg így is maradt meg a téma mindenki fejében, holott Conan már 1932 óta velünk van, csak hát nem akcentusos osztrák filmszínész képében, hanem Robert E. Howard történeteinek figurájaként. Igaz, amikor idehaza jóval a megjelenés után elkezdett alámondásos videofilm formában megjelenni, a legtöbbben még azt sem tudták, hogyan kell kimondani a nevét, így aztán a közbeszédben hol Konán, hol Kanyon, hol Kánon formában szerepelt, sőt egyes fröccszagú, cigifüstös kocsmákban olyanok is akadnak, akik szerint a Kónya volt a helyes kiejtés. Nem csoda, hogy a nőies hajjú barbár a játékipart is megihlette, és a muszklkirály kardforgató pixelek formájában is megjelent, csak sajnos egyik cím sem sikerült túlzottan emlékeztet-

re. Talán ezért, talán valami másért is, de a *Conan Exiles* sokakban keltett nagy reményt, amit az is mutat, hogy már korai hozzáférése formájában elment belőle egymillió példány annak ellenére, hogy mint minden félkész játékban, ebben is meglehetősen idegesítő bugok voltak. Aztán eljött május nyolcadika, ami nem csupán azért fontos dátum, mert 1945-ben ekkor kapituláltak a németek, és 1886-ban ezen a napon keverte ki Dr. John Stith Pemberton a Coca-Colát, hanem azért is, mert 2018-ban Conan teljes valójában a boltok polcaira került. Igaz, közben olyan apróságok történtek, hogy mégsem kerültek be a háttérbe a játékba, mert a fejlesztők szerint ez megoldhatatlan problémákat jelentett volna, amit higgyünk el nyugodtan, de azért jegyezzük meg, hogy más címeknél ugyanezzel a motorral vígan száguldozhatunk két- és négykerekűekkel (meg ugyanennyi lábú jószágokkal) a térkép összes pontján. Ja, és hasonló indokkal maradtak ki a települések is, mert milyen már az, hogy a túl sok NPC miatt lagolnak a szerverek?

Illetve aki esetleg mágussá szeretett volna válni, az továbbra is jobban jár, ha jelentkezik a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolába, mert a *Conan Exiles*ban bizony nem fog csapkodni a botjából az istennyila, mivel ez a kaszt is kimarad.

ELMÚLTÁL 18? HA NEM, EZT A RÉSZT NE OLVASD EL!

A játék nem fáraszt bennünket háttértörténettel, így elég annyit tudnunk, hogy valamiért valahogy valakik karakterünket keresztre feszítették, hogy húsából mindenféle sivatagi csúfságok lakmározzanak, de szerencsére felbukkan egy izmos férfi, és leszed onnan. Na már most, itt érdemes elidőzni azon, amit valószínűleg egyébként is mindenki tud, miszerint ebben a játékban anyaszült meztelenül is ögyelegehetünk, amit a játékosok előszere-ttel kihasználnak. Egy szakpszichológus valószínűleg messzemenő következtetéseket tudna levonni abból, hogy a nudizás lehetőségével élve a legtöbb női karakter olyasfajta kebelmérettel rendelkezik, mint

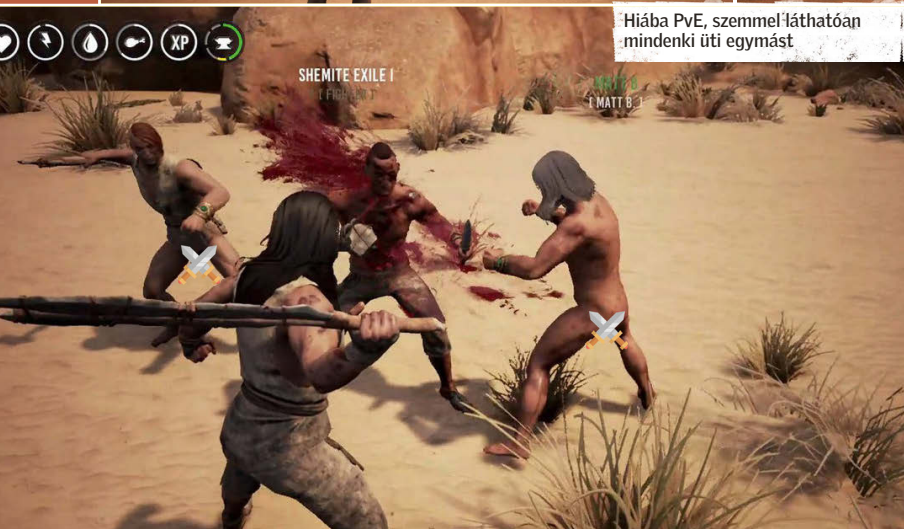


A sivatagban könnyen túlhevülhet a testünk, erre illik figyelni

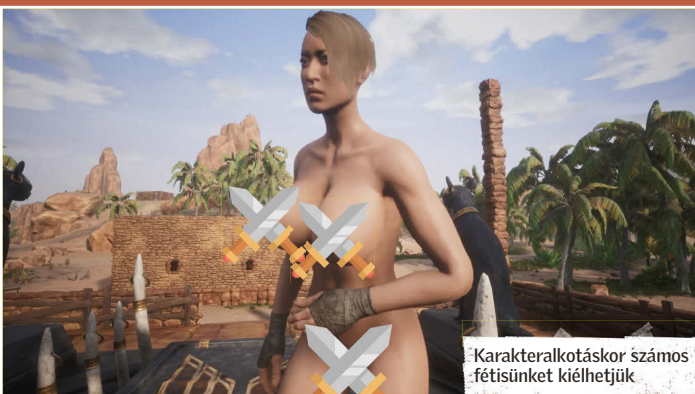


Hiába PVE, szemmel láthatóan mindenki üti egymást

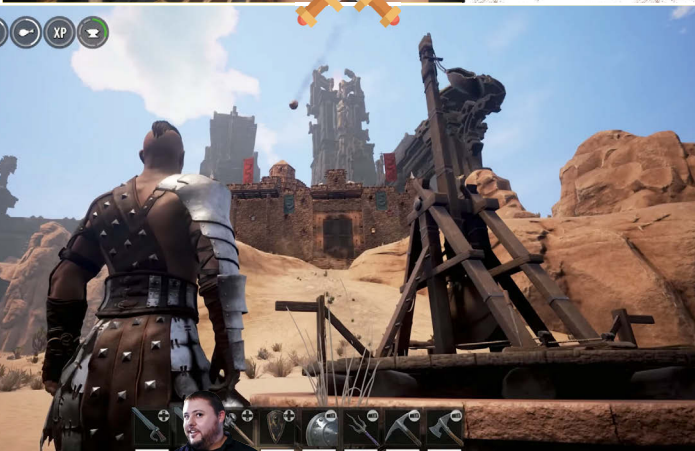
Induláskor semmi sincs nálunk, el kell kezdenünk követ és fát gyűjteni



Májusban frissítést kapott a térkép, így már van hómező és vulkán is



Karakteralkotáskor számos fétisünket kiélhetjük



HA TE MONDOD

Joel Bylos kreatív igazgató, Funcom: „A harcrendszerre különösen büszkék vagyunk, abban mindenképpen számítani fog a fejlettség és a különleges képességek.”

Kagney Linn Karter, Jodie Starr vagy éppen Jesse Jane, hogy csak néhány olyan hírességet említsünk a felnőttfilmek szegmenséből, akiket egy kedves barátom nagyon jól ismer (tőle szereztem meg ezeket a neveket, nem magamtól tudom). Hasonló a helyzet a férfiakkal is, hiszen a szembejövő pucér hímkarakterek közel 100 százaléknál a felhasználók elhúzták a méretet kiválasztó csúszkát a monitor jobb széléig. Feltételezhető azonban, hogy egy szőke, felnyírt hajú, láthatóan, de azért mégsem tolakodóan jól izmolt, kelendő tüdővel rendelkező hölgykarakter mögött magamfajta pocakos, kopaszodó, negyvenes ember lakik, és nem egy hasonlóan csinos lányka. Ja, és azt is fontos tudni, hogy például falmászás közben be tudjuk vinni a kamerát karakterünk alá, ilyenkor pedig finoman szólva is vicces, ahogy a mogyorók és a vesző himbálóznak, de ott van az a bug is, amikor a halott karakter himbilimbije úgy csapkor jobbra és balra, mintha teljesen külön életet élne elhunyt gazdájától.

ÉLD TŰLI CSAK ENNYI?

Mivel korai hozzáférés formájában már kiveszgettük a játékot, biztosan sokatoknak ismerős lesz, amit most leírunk, de ez senkit ne tántorítson el attól, hogy továbbolvassa a cikket, hiszen ki tudja, lehet, hogy olyat mondunk, amit eddig nem. Kezdjük hát az elején, vagyis ott, hogy a *Conan Exiles* egy túlélőjáték, amelyben leginkább azon múlik a megmaradásunk, hogy mennyire van türelmünk

fejlődni és pepecselni a craftolással, építkezésekkel. Már korábban is sokan azt mondták, hogy na, tessék, akkor ez egy ARK-klón, és bár kétségtelenül akadnak hasonlóságok a két cím között, ez a kijelentés ebben a formájában nem állja meg a helyét. Viszont érdemes szem előtt tartani, hogy hiába tudjuk, Conan egy barbár, messze nem azon van a hangsúly játék közben, hogy folyamatosan agyonüssünk valakit vagy valamit, sokkal inkább a fejlődésen, fejlesztésen. Sikeresen csak úgy szállhatunk harcba, ha legalább arra a szintre eljutottunk, amikor már régen el vannak takarva magunk varrta ruhával az elsődleges nemi jellegeink, könnyen tudunk tüzet gyújtani, enni, építkezni. Valójában ez így is van rendjén, hiszen a keresztről frissen leszedett ember esetében nehezen lenne elképzelhető, hogy rögvést fejbe vág egy olyan harcost, aki sokkal magasabb szinten van, mint ő. Éppen ezért eleinte jobban járunk, ha kerüljük a csetepatékat, és arra koncentrálnunk, hogy úgy egyáltalán az adott környezetben mi magunk ne váljunk táplálékká, és túléljük a következő napot is.

HASS, ALKOSS, GYARAPÍTSI

Kezdjük az elején. Lemászunk a keresztről, és elkezdünk ismerkedni a körülvevő világgal, ami ekkor egy sivatag, néhány ősinek látszó rommal a közepén, de a legtöbben valószínűleg úgyis a térképen látható oázis felé veszik majd az irányt annak reményében, hogy nem hálnak szomjan, és ahol víz van,



NEM EZ AZ ELSŐ BARBÁR

Tíz évvel ezelőtt a Funcom már kiadott egy hasonló jellegű játékot, amely az *Age of Conan* címet viselte, de nem sikerült vele letarolni a piacot, pedig egész jó értékeléseket kapott a szaksajtótól. Ám, mint tudjuk, ez még nem jelent semmit, mert úgyis a játékosok törnek pálcát adott termék felett, és ők úgy döntöttek, magára hagyják a szerveit, bár ennek ellenére még mindig vásárolható és játszható.

ott talán némi élelmet is lehet találni. Menet közben célszerű köveket és fát gyűjteni, hogy elkészíthessük első fejszénket és kőbunkónkat, amelyekkel – ha elég fürgék vagyunk – akár egy krokodilt is kinyírhatunk, így pedig lesz húsunk, víz meg van a tóban. Igen ám, de hamar rá fogunk jönni, hogy ha nyersen fogyasztjuk a kajákat, gyomorrontást kapunk, ami szépen lassan csökkenő életerőnkben mutatkozik majd meg, tehát mindenképpen célszerű megsütni a zsákmányt. Ja, hogy baromira nem egyszerű tüzet gyújtani? Kérem szépen, ez itt nem az öngyújtó és a grillolaj világa, tehát már önmagában azért meg kell küzdenünk, hogy egyáltalán felcsapjanak a lángok, és akkor még csak a dolgok elején vagyunk. Mind ezt azért írtuk le, hogy érződjön, a játékmenet messze nem olyan, mint amilyenek a cím alapján gondolnánk, hiszen a túlélés nem igazán arról szól, hogy nekimegyünk mindennek és mindenkinek, ami és aki szembe jön, hanem arról, hogy próbálunk olyan körülményeket teremteni magunknak, amelyek között biztonsággal élhetjük meg az újabb és újabb napfelkeltéket. Napjaink jelentős része azal fog telni, hogy alapanyagokat gyűjtünk, építkezünk, és arra törekszünk, hogy mások sem az életünket,

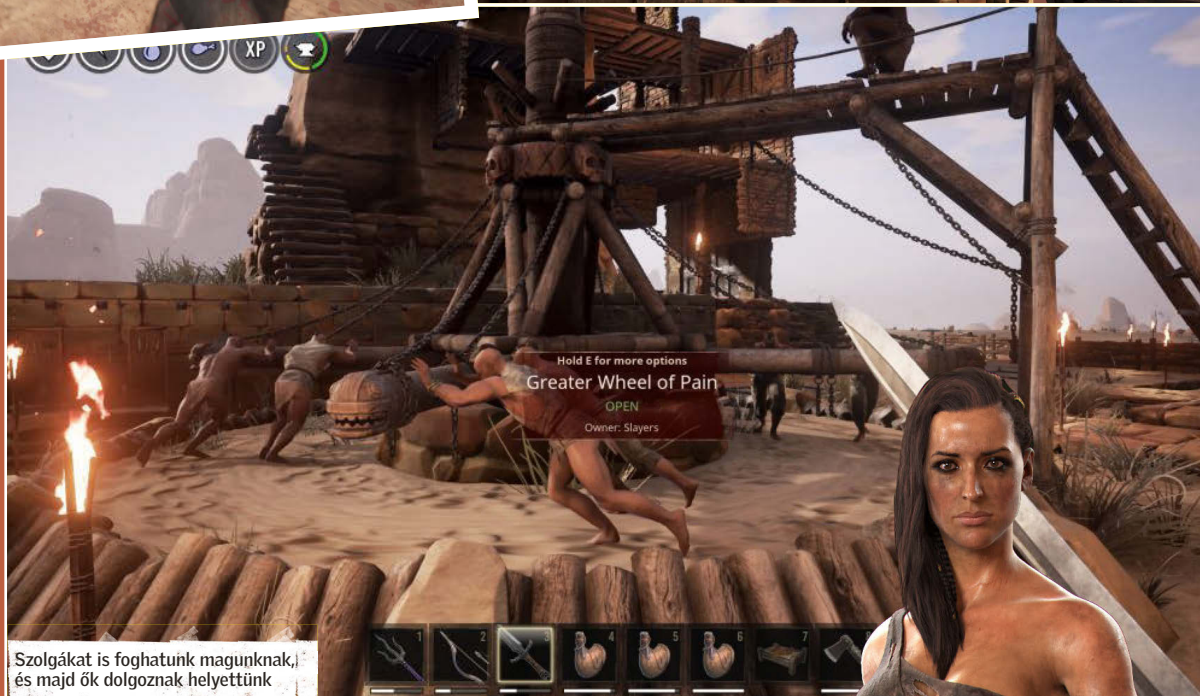
Teszt

» CONAN EXILES

CHAVALIER MÁSVÉLEMÉNYE

Ha első körös vásárló lettem volna, most átvérve érezném magam, hiszen több izgalmasnak tűnő játékelemtől is megváltak a fejlesztők olyan mondvascinált okokkal, mint hogy nem jutott rá idő, vagy túl nagy kihívással járt. Ehelyett láthatóan abban bíznak, hogy a Conan Exiles a többi túlélőjátéktól leginkább megkülönböztető jellemvonása majd elviszi a hátán. Persze érthető is a döntés, mivel a papírvékony narratíva erre alkalmatlan lenne, craftolni, építkezni és harcolni pedig akármelyik vetélytársban lehet, sőt kell is. Maradnak hát az óriásira növelt hímtagjokkal a sivatag homokját felszántó harcosok és a szándékosan pőrre vetkőztetett amazonok, akik mindannyian modellt állhatnának van Klomp Bukott Madonna a nagy didikkel című remekművéhez. Cromnak hála játszhatunk magunkban is, senkitől sem zavartatva, a nehézséget befolyásoló tényezőket kedvünkre kapcsolgatva, és akkor attól sem kell tartanunk, hogy az első, utunkba keveredő emberi játékos (értsd: nem gép irányította NPC) a köszönés viszonzása helyett agyonver.

Az, akinek van türelme, gigantikus épületeket hozhat létre



Szolgákat is foghatunk magunknak, és majd ők dolgoznak helyettünk

ARRA KONCENTRÁLUNK, HOGY ÚGY EGYÁLTALÁN AZ ADOTT KÖRNYEZETBEN MI MAGUNK NE VÁLJUNK TÁPLÁLÉKKÁ

sem egyéb értékeinket ne veszélyeztessék, ez pedig elég lassú folyamat. Akinek van feneke végigülni mindezt, az tulajdonképpen egész jól fog szórakozni, csak hát nem biztos, hogy mindenki erre vágyik, miután kifizette a hatvaneurós árat. Csakhogy – és ezt nem lehet eléggé kihangsúlyozni – akinek van kellő türelme és legalább ugyanilyen nagyszágrendű kitartása, az egészen csodás dolgokat tud majd létrehozni, hiszen egy szánalmas kis vályogházból monumentális méretű kőpalotákat építhet felvonókkal, csapdákkal, megymással, a megidézhető bestiáknak köszönhetően pedig akár egyfajta istenné is válhatunk, csak ne feledjük, a többi játékos is hasonló célokért küzd, így előbb-utóbb útban leszünk nekik.

SE VELED, SE NÉLKÜLED

Azok a be nem teljesített ígéret, amelyekről a cikk elején írtunk, ko-

moly csalódást okoztak a játékosoknak, ám nem szabad elfelejteni azt sem, hogy cserébe kaptunk egy új területet, amit Frozen Northként ismerhetünk meg, és már nevéből is következik, hogy itt a hó és a fagy az úr, szóval egy szál semmiben hamar csonttá fogunk fagyni. Tény az is, hogy a grafika javult a fejlesztések folyamán, illetve egy halom olyan bug megszűnt, amely a korai hozzáférésben hajtépést válthatott ki azokból, akiknek még van hajuk. Léteznek már klánok is, lehet hozzájuk csatlakozni, és a játékosok jóvoltából megjelent az ármány és a cselszövés is, szóval zajlik az online élet; kérdés, hogy mindez meddig marad így. A fejlesztők ugyan nem tehetnek róla, de érdemes megemlíteni azt is, hogy aki a nyugodtabb játék reményében a PvE (player vs environment)-szerverek valamelyikét választja, könnyen csalódhat, mert a teszt alatt is többször előfordult, hogy

odajött hozzánk valaki, akin már egész sok ruha volt, és addig vert, míg össze nem rogytunk holtan. Hiába a teljes verzió megjelenése, szerveroldalról még mindig találkozni durva gaggal, és ha ez pont akkor történik, amikor harcba vagyunk, valószínűleg kibírjuk röhögés nélkül. Újabb probléma lehet, hogy azok, akik nem rendelkeznek híres felfedezőkre visszavezethető családfával, elég árvának érezhetik magukat a vadonban, ami egyrésztől rendben van, hiszen túlélésről beszélünk, másrészt viszont ez mégis csak egy videojáték, és sok vásárlónak szüksége lehet arra, hogy valamilyen formában fogják a kezét. Összességében tehát azt lehet mondani, hogy aki szereti a szöszmötölést, a lassú tempójú fejlődést, nyugodtan vegye meg a játékot, de aki a keresztről lemaszva azonnal hős szeretne lenni, inkább másik címet válasszon.

HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), Core i5-2300/
AMD FX-6300, GTX 560/Radeon HD
7770 (1 GB VRAM), 6 GB RAM, 50 GB
szabad hely

- + megfelelő a túlélési érzet
- + számos lehetőség a fejlesztésre
- + ötletes játékosok
- még mindig sok a bug
- még mindig akadnak a szerverek
- nem ad túl sok támpontot

RG

Ha van játék, amit a Naturisták Világszövetsége támogatna, akkor ez az.

70



NINTENDO
SELECTS

ÚJ FELEJTHETETLEN KLASSZIKUSOK, EGYBŐL A KEZEDBE

KIVÁLÓ ÁR
6 499 Ft

A modern kedvencek választékával a Nintendo Selects válogatás rengeteg különleges percet tartogat számodra!

6.29-től a boltokban:



Már kapható:



New Nintendo 2DS XL
Black & Lime Green
+ Mario Kart 7

6.29-től a
boltokban



New Nintendo 2DS XL
White & Lavender
+ Tomodachi Life



NINTENDO 3DS™

Nintendo®

www.nintendo.hu

CONQUEST
ENTERTAINMENT



Nem fogunk unatkozni az átvezetői alatt, kifejezetten hangulatosra sikeredtek.



Akinek csillog a páncélja, az még csak messziről látott csatát.



A nagy ütközetek után sokszor csak hullák százai maradnak a csatamezőn.



Az akciókamerával közvetlen közelről élvezhetjük a műsort.

Vérrel írt történelemkönyv

ANCESTORS LEGACY



INFO

Kiadó **1C Company**

Fejlesztő **Destructive Creations**

Platform **PC**

Röviden Valós idejű stratégia, amely a vikingek korába kalauzolja el a műfaj szerelmeseit.

PEGI **18+**

MÍÓTA SZAKÁLLAM VAN, VALAMIÉRT JOBBAN ÉRDEKELNEK A VIKINGEK.

Nem lettem hagyományörző, nem tüllökből iszom a reggeli kávé, és falvakat gyűjtogatni sem járok, de mégis van valami, ami összeköt a történelem egyik legrettegettebb népevel. Az utóbbi időben számos játékban megjelentek valamilyen formában a skandináv harcosok, legyen az a *For Honor* vagy a *Hellblade: Senua's Sacrifice*, azonban viszonylag ritkán fordul elő, hogy történelmileg hiteles ábrázolással mutatták őket. Az *Ancestors Legacy* fejlesztői azt ígérték, nagy hangsúlyt fektetnek majd arra, hogy amennyire csak lehet, valóságghűen fessék le a történelem e szakaszát, így ne is számítsatok olyan ábrázolási módokra, mint mondjuk a szarvakkal díszített sisak. És még ha ehhez többé-kevésbé tartották is magukat a srácok, azért nem kell mindent készpénznek venni, amivel a kampányban találkozunk majd.

MEGTÖRTÉNT ESEMÉNYEK ALAPJÁN

A fejlesztők azt kérték a tesztelőktől és videósoktól, hogy ne spoilerizzék el a kampány fordulatait, ami már csak azért is furcsa kérés a részükről, mert ha valóban történelmi témákat dolgoznak fel, akkor ezek a históriák már nem lesznek olyan meglepőek. Nem tudom, mi az a nemzetközileg is elfogadott idő, aminek elteltével már nem számít spoilernek valami, de szinte biztos vagyok benne, hogy az a durván ezer év, amennyivel ez a játék napjaink előtt játszódik, már lefedi ezt. Az *Ancestors Legacy* mind a négy frakciója saját kampányt kapott, ezeket azonban nem játszhatjuk teljesen tetszőleges sorrendben. Mindenképp a viking sztorival indítunk, ezt követően oldódik fel a germánok, angolszászok és szlávok kalandjait bemutató, öt-tíz fejezetből álló kampány, amely mindenestől legalább 20-30 órányi szórakozást ígér. Ez idő alatt megismerkedünk majd az egyes népek legfontosabb egységeivel, képességeivel és specializációjával, miközben megpróbáljuk

teljesíteni a legkülönfélébb feladatokat. Van itt minden az éjszakában lopkodástól a várostromig, az időre végrehajtott támadástól a bázisvédelemig. Van olyan küldetés, amikor meg kell mentenünk valakit, míg máskor pont, hogy ki kell iktatnunk egy fontos célpontot. Ugyanakkor amennyire változatosak maguk a küldetések, annyira lehangoló a narratíva és a dialógusok. Sejttem, hogy a vérben tocogó vikingek nem barokk körmondatokban fejezték ki magukat, de ennél azért talán egy kicsit jobban is megerőltethették volna magukat az írók. A fejlesztők elmondták, hogy mivel a konzolos játékosok várhatóan nem lesznek olyan kompetitívek, különösen nagy hangsúlyt fektetnek majd a kampányra, és tényleg nem aprózták el a dolgot, ráadásul a későbbiekben ezt tovább bővítik. Bár kétségtelen, hogy ezeknek a hősöknek és csatáknak nyoma van a történelemkönyvekben, néhol azért megnyomta a tollat a narratíváért felelős csapat, és picit túlomantizáltak ezt-azt, hogy jobb fényben tüntessék fel a harcokat. Persze értem én, hogy pár véd-



HA TE MONDOD

Tomek Gob producer, Destructive Creations:
„Egy 25 fős csapat számára már két platformra fejleszteni is majdnem túl ambiciózus, de úgy döntöttünk, belevágunk. Sajnos a PlayStation 4 már nem fért bele.”

telent kifosztani nem olyan látványos, mint egy erődöt ostromolni. Szerencsére azért nagyon nem szálltak el a fiúk, úgyhogy bőven lesz minek örülnie azoknak is, akik betéve tudják a Wikipédia vikinges oldalát.

BELE A MÉLY VÍZBE

De a kámpány így is csak bemelegítés, vagy ha úgy nézzük, tutorial, amely felkészít bennünket a skirmish csatákra és a multiplayer összecsapásokra. Itt mutatkozik majd igazán, hogy sikerült-e elsajátítanunk az alapokat, értjük-e eléggé az egységek közti összefüggéseket. A gyalogosok közt például egy kő-papír-olló rendszer teremti meg az egyensúlyt: a baltások könnyedén lenyomják a lándzsásokat, akik viszont a pajzsosok ellen remekelnek. Ennek a játék késői szakaszában is fontos szerepe lehet, hiszen csaták mehetnek el a helytelen pozicionáláson, ugyanakkor a meccsek kezdetén sem elhanyagolható, hiszen ha tudjuk, hogy ellenfelünk viking harcosokkal próbál majd meg dominanciát szerezni a fontos területek felett, akkor odaküldhetjük pajzsos szlávjainkat, és az északiak máris fülüket-farkukat behúzza menekülnek majd.

A győzelemhez vezető úton a taktika lesz a legfontosabb fegyverünk. Egységeink osztagokba rendeződve állnak rendelkezésünk-

re, ezekből pedig legfeljebb tízet irányíthatunk egyszerre, vagyis nem járható út, hogy egyszerűen gyűjtögetjük a sereget, aztán majd nyers erővel átgyalogolunk az ellenség védelmén. Az alapegységeken kívül minden frakció specializálódik valamire (erről bővebben a keretes írásban), ezeket pedig maximálisan ki is kell használnunk, ha érvényesülni akarunk. Az osztagok egyedi képességekkel is rendelkeznek, amelyek megfutathatják az ellenséges csapatokat, vagy épp ellenkezőleg, a harcmezőre szegezik őket, hogy esélyük se legyen visszavonulni. A terepviszonyok kihasználása fontos stratégiai előnyhöz juttathat bennünket, de alkalmazkodnunk kell az időjárási viszonyokhoz (az eső például nem kedvez az íjászoknak), és az is megboríthatja az erőviszonyokat, hogy éjszaka épp csak az orruk hegyéig látnak a katonák, így nehezebben veszik észre az általunk felállított csapdákat, ha csak nem gyűjtanak fáklját, ami viszont elárulja pozíciójukat. Ezen a téren kifejezetten kiemelkedőt nyújt az *Ancestors Legacy*, és még ha nem is tudunk annyira taktikázni az egységek helyezkedésével, mint mondjuk egy *Total War* játékban, nem várhatjuk, hogy a rendezett csűrhe alakzatban vonuló zsoldosaink megnyerjék nekünk a háborút. Ha sikerül oldalba vagy hátba kapni az ellenséges

KONZOLON CSAK JÖVŐRE

Az eredeti tervek szerint az *Ancestors Legacy* Xbox One-ra is a PC-s változattal egy időben jelent volna meg (a februári sajtóeseményen ki is próbálhattuk a konzolos verziót), a kiadó azonban még nem érezte késznek a portot, ezért annak megjelenésére csak 2019 elején számíthatunk.

csapatokat, durván leesik azok morálja, és könnyebben elbánhatunk velük. A helyezkedés már csak azért is fontos, mert a távolsági egységek nem válogatnak: ha a saját csapataink közül próbálunk meg nyílzáporral tömeget oszlatni vagy hajtógéppel lezúzni a támadókat, akkor abba a saját seregeink is belepusztulhatnak. Szerencsére lesz időnk a csatákra koncentrálni, ugyanis sem a nyersanyagok gyűjtését, sem az építkezést nem kell folyamatosan szemmel tartani. Az épületeket egyetlen gombnyomásra fix helyen állítja fel a játék, nem kell azzal bajlódni, hogy mit hová tegyünk le. Ez elsőre unalmasnak tűnhet, de mivel nagyon kevés nyersanyagból kell gazdálkodni, viszonylag ritkán fordul majd elő, hogy mindent megépítünk, általában prioritizálnunk kell majd az épületek közt is. A három fő nyersanyagot sem nekünk kell összekapargatnunk: a gazdaságot a térképen található falvak elfoglalásával és megtartásával indíthatjuk be, amelyek aztán automatikusan termelik a javukat. Ha sikerül kiszorítanunk ezekből az ellenséges egysége-



BALLAG A KATONA

Minden frakció stratégiáját elsősorban az egységei határozzák meg. Bár népenként alig egy féltucat különböző zsoldost küldhetünk csatába, így is bőven lesz különbség a taktikák között. A vikingek egyértelműen a gyalogos offenzívában nyújtanak kiemelkedőt, már első szinten is brutális kárt tudnak okozni, így velük nem érdemes sokáig kapálgatni a kukoricásban és várni a megfelelő alkalomra. A germánok páncélozott egységei a legerősebbek, így velük épp ellenkezőleg érdemes játszani: ki kell alakítani egy stabil gazdaságot, eljutni a technikai fejlettség csúcspontjára, és akkor átgázolni az ellenfélén. Míg egyes népeknek csak parittyás egységeik vannak, az angolszászok halálos íjászcsapatokkal keltenek félelmet az ellenség szívében: ezekkel még azelőtt megállíthatjuk a gyalogosokat, hogy egyáltalán odaérnének. A szlávok lovasíjászokkal operálnak, és a semmiből felbukkanva pillanatok alatt kaphatják szét a sereg lemaradó részét, ha azonban egyszer bekerítik őket, onnan már nem nagyon van menekvés.

Minek hadsereg, ha Ulf, a vikingek vezére egyedül is végez mindenkivel?



A taktikai fontosságú hidakat egyetlen kisebb csapat is képes megvédeni



Brutalitásból és kegyetlenségből nincs hiány



„EZ A JÁTÉK LEVESZI A VÁLLADRÓL A PARASZTOK IGAZGATÁSÁNAK TERHÉT, ÉS IGAZI HADVEZÉRT CSINÁL BELŐLE

ket, szép lassan megfojthatjuk őket gazdasági és ebből adódó katonai fölényünkkel, nem szabad azonban elfelejtenünk, hogy mindössze tíz alakulatunk lehet, ezek pedig könnyen lemorzsolódnak, ha egyszerre több különböző célpontot is az irányításunk alatt akarunk tartani, és még az ellenfél bázisát is megpróbáljuk fenyegetni. Ha pedig elveszítjük a falvakat, megszűnnek az utánpótlási vonalak, egységeink felzabálják a készleteket, és amikor elfogy az élelem, moráljuk is azonnal lezuhan. Így hiába volt stabil katonai fölényünk, ha átadjuk az irányítást a kulcsfontosságú területek felett, egyik pillanatról a másikra megfordulhat a meccs.

FOLYTASSA, KÉREMI

Kicsit sajnálom, hogy legfeljebb 3v3-ban játszhatjuk a multit, de mivel így is lehet a képernyőn egyszerre akár

több száz egység (hiszen az alakulatban lévő katonák mind külön számolódnak, saját életerővel rendelkeznek), érthető, hogy nem akartak feljebb menni, főleg azt figyelembe véve, hogy Xbox One-ra is érkezik a játék. Grafikailag nem lehet okunk panaszra, a legtöbb RTS-nél szebb lett, és akkor még nem is beszéltünk olyan apróságokról, mint a harcok után véráztatta páncélban masírozó katonáink vagy az akciókamera, amellyel szinte TPS nézetig közelíthetünk, hogy ne maradjunk le semmiről. Az animációk kifejezetten brutálisra sikeredtek, meglett az eredménye a motion capture-rel rögzített mozdulatoknak. Az ütéseknak súlya, lendülete van, a lemészárolt parasztok pedig rongybabaként esnek össze. Erre a részre nagyon odafigyelt a Destructive Creations, de hát nem is lepődünk meg, mégis csak a *Hatred* fejlesztőiről van szó.

Néhány dologgal sajnos nem készültek el a srácok a megjelenésre, így a kampány 40 helyett csak 30 fejezetből áll, de megígérték, hogy a lehető leggyorsabban pótolják a kimaradt szálakat. Szintén kellett volna még idő ahhoz, hogy a többjátékos módot érdekesebbé tegyék. Jelenleg semmilyen fejlődési rendszer nincs a játékban, pedig ha a győzelmekkel új ikonokat, páncélokat, skineket oldhatnánk fel, valószínűleg többeket érdekelné ez a vonal. Ugyanígy hiányzik a ranglétra is, ami bevonaná a kompetitív játékosokat. Az *Ancestors Legacy* azonban ezek ellenére is kifejezetten szerethető, és legalább 40-50 órányi szórakozást biztosan nyújt majd a műfaj szerelmeseinek. Hogy aztán ezt a még érkező kampány, az esetleges új frakciókat hozó DLC-k vagy a modtámogatás meddig tudja kitolni, az már a jövő zenéje.

Kaci



Gyakran fogunk lángoló épületek lábánál harcolni

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i5 2,6 GHz/AMD Phenom II 3,2 GHz, 4 GB RAM, GeForce GTX 460/Radeon HD 5850, 18 GB szabad hely

- ✦ változatos küldetések
- ✦ látványos grafika
- ✦ taktikai lehetőségek
- ✖ kevés egység
- ✖ multiban nincs fejlődés és ranglétra
- ✖ lehetne erősebb a narratíva

KACI
Vikingnek lenni még mindig jó.

80

A **nemzeti sport** A **FourFourTwo** ÉS AZ **M4 SPORT** BEMUTATJA:

NAGY VB-KALAUZ!

100 OLDAL
CSAK
895 Ft



- MINDEN, AMIT AZ OROSZORSZÁGI LABDARÚGÓ-VILÁGBAJNOKSÁGRÓL TUDNI ÉRDEMES
 - 32 EXKLUZÍV INTERJÚ
- VÁLOGATOTTAK CSILLAGAI: MESSI, RONALDO, NEYMAR, SZALAH, POGBA ÉS A TÖBBIEK
 - KULCSJÁTÉKOSOK, SZÖVETSÉGI KAPITÁNYOK, TAKTIKAI FELÁLLÁSOK, ELEMZÉSEK
 - A VB TELJES PROGRAMJA

Keresse az újságárusoknál!

Bevándorlóként Tamriel mennyországában

THE ELDER SCROLLS ONLINE: SUMMERSET

SZÁMOMRA MINDIG IS IDEGEN VOLT A THE ELDER SCROLLS VILÁGA. Nekem, aki JRPG-ken és a *Warcraft* high-fantasy környezetében „nöttem fel”, fura volt a széria komor hangvétele. Ettől függetlenül élveztem ezeket a hatalmas játékokat, élükön az online verzióval, amelyet tényleg a végtelenségig lehet játszani. Annymira azonban még sosem éreztem magam otthon benne, mint amikor dark elf orgyilkosommal megérkeztem Summerset szigetére. Az elfek világa Tamriel paradicsoma, amelynek minden szegletét érdemes beutazni.

A KIRÁLYNŐ NEVÉBEN

A *Summerset* nyitánya szerint a királynő kikiáltotta, hogy az eddig lakat alatt tartott sziget ezentúl szabad préda minden szerencsevadász számára. Az elf lakosság jelentős része persze nem vette jó néven a dolgot, de a többségük csak furán morgóva nézett a harci sebektől és szörnyvértől mocskos kalandozókra. Aztán ahogy beindul a történet, szépen lassan kiderül, hogy van egy csoport, amelynek nem az a legnagyobb bűne, hogy megvetően grimaszol. A szervezet nagy erővel gyűjti be a gyanútlan utazókat, és a szerencséseket rabságra, a szerencsétlenekeket halálra ítélik. A történet meglepően erősen indul, de sajnos nem képes fenntartani lendületét, és az érdekes társadalmi dráma az istenek és kölykeik mágikus harcává válik.

Azért is tűnt gyengének a sztori, mert a tavalyi *Final Fantasy XIV* kiegészítője már feladta a leckét MMO-s történetmesélésből. Abban egy teljes birodalmat kellett megbuktatunk és egy lázadást levezetnünk. Ehhez képest a *Summerset* egy zavaros tündérmese, amit azért az úton megismert társak így is egy szerethető kalanddá varázsoltak (Razum-dar a legnagyobb haverunk). Kicsit sajnálatos, hogy a ZeniMax a történet második felétől elvette a dolog életét, de aki jártas az *Elder Scrolls* világában, és jól ismeri annak fontosabb szereplőit, élvezni fogja a kampányt, bár nem sokáig. A *Summerset* fősztorija laza 6-7 óra alatt leporgethető, és mivel nincs

szinthez kötve a haladás, akár már egyes szinten nekiülhetünk az új világ drámájának. Ehhez hozzátartozik, hogy a fejlesztők láthatóan szeretnék is, hogy mielőbb végezz a sztorival, és elkezd szépen felfedezni a rengeteg opcionális újdonságot. A ZeniMax előszeretettel kínálja az újoncnak a legfrissebb tartalmakat; nem számít, ha még életedben nem játszottál a *TESO*-val, akkor is Summerset Isle-re dob a játék.

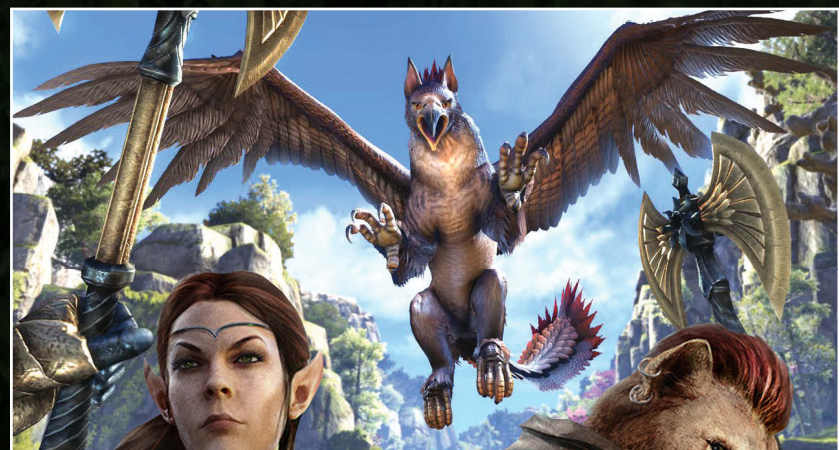
TAKARÍTÓ KERESTETIK

Bár maga az új helyszín a többi MMO-kiegészítő hatalmas térképehez mérve apró, rengeteg tartalmat kínál. A fősztori mellett számtalan mellékküldetés vár ránk, amelyek kifejezetten változatosak is: egyik pillanatban egy síró édesanya egyetlen fiát próbáljuk megtalálni egy kultusz rejtkehelyén, a másikban egy rosszul végződött szerelmi háromszög történetét igyekszünk felgöngyöltetni. Bármit is mondanak rólunk a tündék, azt nyugodtan elengedhetjük a fülünk mellett, mert amikor hullák után kell kutatni a domb alatti katakombákban, akkor bizony minket fognak hívni. És ha már katakombák: Summerset szigete hat publikus dungeont tartalmaz, amelyek mindegyikéhez kötődik egy-egy kisebb küldetés. Ezeket egyedül vagy csapatban is felfedezhetjük és kifoszthatjuk. A barlangok mellett több world boss is vár ránk, amelyeket véletlenszerűen összeverődött csapatokban vághat

tunk le komoly tárgyjutalmakért. Az instance-olt PvE-kalandok rajongóinak két új dungeon és egy új 12 fős trial is elérhető.

Mindezek mellett egy új szervezet, a Psijic Order is bekerült, amelynek vezetője a szokásos megoldás (beszélj az NPC-vel, aztán csináld ezt és ezt a következő három hónapban) helyett egy hosszú misszióra küld bennünket. Első körben „lepacszunk” egy beszélő koponyával, aki tekintélyes kora és

testének teljes hiánya ellenére is meglepően jókedvű, és három perc alatt örületbe kerget mindenkit, aki nem képes elviselni közepesen vállalható szövicceit és fura humorát. A koponya megmutatja neked, hogy hol lettek repedések a valóság szövetén. Ha ezeket bezártad, csatlakozhatsz az elmagasok rendjéhez, és új képességekhez férhetsz hozzá rajtuk keresztül. Az új varázslatok és az új jewelcraft mesterség bőven ad fej-

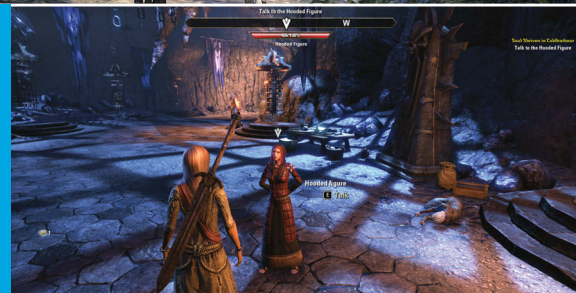
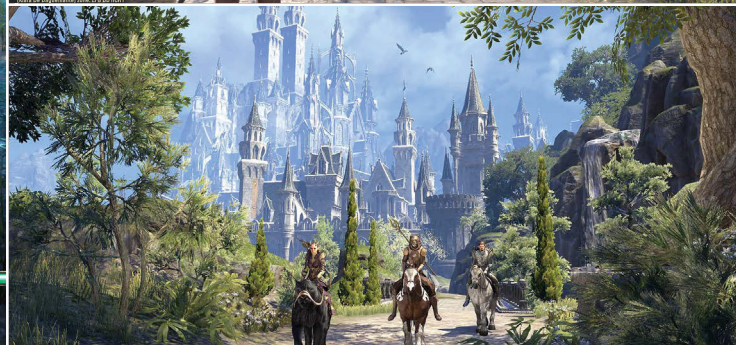


LEGYEN EGY OTTHONODI!

Amint arra jársz, térj be Alinor kocsmájába. Ott a második emeleten egy hölgy vár majd, aki felajánl neked egy ingyen szobát. A párbeszéd után tiéd a hely, és szabadon tesztelheted. Teremtsd meg álmaid otthonát az 5x5-ös kockában. Később több, nagyobb házad is lehet, de kezdésnek ez is jó lesz.

INFO

Kiadó Bethesda Softworks
Fejlesztő ZeniMax Online Studios
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Az Elder Scrolls Online következő fejezete, amely megmutatja, hogy a világ nem csak sötét gombaerdőkből és lerobbant várakból áll. PEGI 18+



MOST HOGYAN TOVÁBB?

Vége a sztorinak, és nem tudod, hova tovább? Megvetted a teljes csomagot, és az elején kezdenéd a kalandot? Segítünk. A játék elindulásakor több Wayshrine (gyorsutazási pont) is feloldódik. A te dolgod annyi, hogy elteleportálsz Daggerfallba. Ha ez megvan, akkor egy csuklyás alak fel fog keresni (értsd: addig piszkál, amíg el nem fogadod a fránya küldetését). Ha meghallgattad a mondókáját, már úton is leszel a TESO fősztorijának teljesítése felé. Amennyiben a Morrowind története érdekel, célpontod Vvardenfell, ahol hasonlóan fog elindulni a kampány. Kellemes világmegváltást, és meg se állj az 50. szintig!

leszteni való extrátt ahhoz, hogy ismét elkezdj képességpontok után kutatni.

CSERESZNYEFÁK TÖVÉBEN

A keresgélést és a nyílt világ felfedezését megédesíti Summerset egyszerűen gyönyörű látványa. A sztori kiindulópontjától a sziget fővárosáig, Alinorig mindent rózsaszínben pompázó fák, sűrű fűtakaró és gyönyörű vizesések borítanak. Ennyire szép vidéket még a klasszikus fantasyvilágokban is ritkán láthatunk, pláne egy *Elder Scrolls* játékban, amely jellemzően inkább a mű-faj sötétebb oldalát képviseli. Az elfek otthonán túl még egy rejtett várost meglátogathatunk, Artaeumot, amely a Psijic Order bázisa. Summerset nem egy kimondottan nagy földdarab, de minden szeglete kincseket kínál. A fősztori küldetései jó munkát végeznek az új terület bemutatásával, és mire túl leszünk a végső csa-

tán, addigra annyi gyorsutazási pontot fedezünk fel, hogy a sziget fontosabb helyszíneire minden gond nélkül ellátogathatunk. Utazgatás közben Jeremy Soule és Brad Derrick csodálatos zenei anyagát hallgathatjuk, ami tökéletesen passzol az élnék színvilághoz. A tálalást hibátlanul eltalálták a fejlesztők, és ennek köszönhetően hosszú órákat el lehet tölteni a játékban anélkül, hogy éreznék az idő múlását. Elindulsz egy rövid mellékületésre, közben belekeveredsz egy bossviadalba, amelynek végén aztán az Alinorban található otthonod berendezésével játszadozol. Menet közben veszed észre, hogy már hajnali négy is elmúlt, és még mindig Summersetben vagy.

A RÓZSA TÖVISE

Bármennyire csodálatos világ is ez a veterán játékosok számá-

ra, az újoncok hamar tanácsalannul állodogálhatnak majd tündérország partra vetettjeként. A játék tutorialküldetése nagyjából ismerteti veled, miként működik a harc, és hogy itt is a WASD-vel lehet mozogni, minden más tekintetben csak bedob a sűrűjébe. Mivel a TESO az új helyszínre küldi a kezdő karaktereket is, a frissen érkezett kalandorok sikeresen összezavarodnak mindenféle cél vagy segítség híján. A Summerset fősztorija után a játék teljesen elengedi a kezűket, akik így csak ott maradnak majd a megannyi ikon tengerében, 15-ös szintű, fakardos bohócként. Nem meglepő, hogy sokan ezen a ponton be is dobják a törölközőt. Ezzel együtt a ZeniMax meglehetősen súlyos, 30 eurós árat kér el egy olyan csomagért, amit a többi MMO-fejlesztő két nagyobb tartal-

mi frissítésből összedobna. Félreértés ne essék: bőven van mit csinálni az új világban, de közel sem annyi, amennyit az árcímke sugallna. Ezek azonban apróbb negatívumok a Summerset újdonságai mellett. Ez a csomag egy tisztességes bővítmény azok számára, akik többet akarnak látni a *The Elder Scrolls Online* világából. A játék hetekre elég új tennivalót kínál majd a veteránoknak, mi pedig csak azt sajnáljuk, hogy nem láthattunk többet a tündék birodalmából.

Hunter

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i3 540/AMD A6-3620, 3 GB RAM, Nvidia GeForce 460/AMD Radeon 6850 (1 GB VRAM), DirectX 11, 85 GB szabad hely

- + Summerset gyönyörű
- + hatalmas nagyvárosok
- + új képességek, új foglalkozás
- a sztori második fele lapos
- Summerset kicsi
- nem túl kezdőbarát

HUNTER

Rengeteg új kaland és egy gyönyörű világ vár az óceán túloldalán.

75

HA TE MONDOD

Rich Lambert kreatív vezető, ZeniMax: „Summerset szélesre tárta előttünk az új lehetőségek kapuját. Több varázslatot, elf építészetet és színes fantasyt vihetünk a játékba, ez pedig szerintünk le fogja nyugózni a játékosokat.”

Roncsderbi 200-zal

ONRUSH



INFO

Kiadó **Deep Silver**
 Fejlesztő **Codemasters**
 Platform **PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden **A DriveClub egykori fejlesztőinek új játéka, amelyben nem az első hely megszerzése a cél. PEGI 12+**

MINDANNYIUNK SZÁMÁRA NAGY MEGKÖNYVEBBÜLÉS VOLT, AMIKOR A CODEMASTERS MEGMENTETTE A TELJES MEGSEMISÜLÉSTŐL A DRIVECLUB VEGYES FOGADTATÁSÁNAK KÖVETKEZTÉBEN BEZÁRT EVOLUTION

STUDIOST. Nemcsak a PS4 egyik első valamirevaló autós játékát készítették el, de a *Motorstorm* játékokért is ennek a csapatnak lehetünk hálásak. Azt viszont nem gondoltuk volna (még az *Onrush* második-harmadik videóját elnézve sem), hogy árkd versenyjáték helyett autós akciójátékot kapunk, amelyben azon túl, hogy heves száguldás közben kilökdöshetünk autót és motorokat a pályáról, nincs sok érdekesség.

VERSENYJÁTÉK VERSENY NÉLKÜL

Egy olyan korban nőttek fel, amelyben nem kellett sokat kutatni egyszerűen játszható, de élvezetes és hosszú órákon át szórakoztató autós játékok után, és ezért reménykedem, hogy visszatérhetnek az árkd versenyjátékok; egyszer, valamikor folytatást kaphat a *Split/Second*, a *Blur*, a *Burnout*, vagy magára talál a *Need for Speed*. Az *Onrush* annyiban hasonlít rájuk, hogy a realizmus ebben sem fő szempont, és hogy vannak benne autók, de a játékmenet és az egész koncepció teljesen más; olyan, amelyet még sohasem láttunk ezelőtt.



PC-S VAGY? NYUGI!

A játékot a Sony Paris Games Weeken tartott előadása során leplezte le, így eleinte csak a PS4-es változat volt biztos. Aztán közleményben mellécsapták az Xbox One-ost, de a PC-sről sokáig nem esett szó. Mint kiderült, készül, de leghamarabb ősszel számíthatunk a megjelenésére.

Egyértelműen látszik, ki melyik csapat tagja



Nyolc kaszt közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikusakat, és minden ütközés után válthatunk

Nemhogy az első helyet nem kell megszerznünk, de teljesen irreleváns a helyezésünk; csak az számít, mennyire tudtunk a kitűzött feladatra koncentrálni, és így sikerre vittük-e csapatunkat, vagy sem. Nagyon érdekesen húzták rá az árkd versenyjátékok egyes elemeit (mint a vezetés, az ugrálás és a sebességnövelő boost) egy kvázi lövöldözés nélküli hero shooterre, amelyben a különböző járművek egy-egy kasztnak feleltethetők meg, és mind másképp segítik elő a sikert. A két motorhoz és hat autóhoz egyenként tartozik két-két tulajdonság, valamint egy rush képesség, amelyet akkor aktiválhatunk, ha elég töltöttséget szereztünk a kaszthoz tartozó megfelelő feladat (ugrások, kilökések stöbbi) végrehajtásával. Nincsenek kimondottan tank vagy support kasztok, mind-egyik hűz ebbe vagy abba az irányba, de nem vagyunk rákényszerítve, hogy a nagyobb hatékonyság érdekében változtassunk a csapat-összeállításon. Mindegyik jó valamiben, de egyik sem kiemelkedő. Vég-ső soron a gyorsaság és a strapabírás számít, utóbbi hiányában a motorokat nem javasolt választani, mert bár van, amelyeknek hasznos a rusha, amíg feltornázzuk a mérőt, hogy aktiválni tudjuk, túl sokszor vá-lunk egy-egy hirtelen támadó, páncélozott kocsii áldozatává.

CSÜCSFORGALOM

Négy játékmódban mutathatjuk meg, mire vagyunk képesek, és mind a négy teljesen eltér egymástól. Bár pontot nem feltétlenül

ér, az ellenfél játékosok és a pályán lassan guruló, gép által irányított, szürke verseny-zők kilökése mindig segít, erre érdemes rá-menni. Az Overdrive-ban úgy gyűjthetünk pontot, hogy minél többet boostolunk, ez-zel növelve csapatunk pontszámát. Érde-mes ehhez olyan járműtípust választani, amivel könnyű boostot gyűjteni, vagy ami extrát ad a közelben lévő csapattársak-nak. A Countdown ennél egy fokkal érdeke-sebb; kapukon kell átmenni, amelyek egyre nagyobbak lesznek, minél többen hajtanak rajtuk keresztül. Így a lemaradó játékosok-nak könnyebb dolga van, az élbolyban ha-ladóknak viszont jobban kell navigálniuk. Az idő folyamatosan fogy, de minden ka-pu visszatölti egy kicsit, ami az utolsó pi-lanatilag feszült meccscek eredményez. A Lockdown során sorra jelennek meg moz-gó zónák pár méterrel a raj elött, és a cél legalább öt másodpercet úgy bent tölte-ni, hogy vagy több csapattárs van ott, mint ellenség, vagy ami még jobb, nincs is sen-ki más. Itt nagyobb szerepet kap a csapat-játék, ugyanis míg egyvalaki arra koncent-rál, hogy a zónákban maradjon, a többiek megpróbálhatják kitaszigálni a fenyege-tőket. Végül pedig ott a Switch, amely az online akciójátékok egyik alapjának szá-mító deathmatchhez hasonlít leginkább. Mindenki motorokkal indul, de minden, szá-munkra rosszul végződő ütközés után vá-lasztanunk kell két, egy szinttel magasabb kocsii közül, és így tovább, amíg el nem fogynak a szintek. Itt abszolút a brutalitá-s-ra kell rámenni, összetörni mindenkit, hi-

Nemcsak arra kell figyelnünk, mi van előttünk, hanem arra is, mi van fölöttünk



A fák az ellenségeink, érdemes messzire elkerülni őket



szén az a csapat nyer, amelynek tagjai tovább húzzák. Alapvetően szórakoztatóak, egyediek ezek a módok, ám élvezeti értékükből két dolog is elvesz. Egyrészt sokszor előfordul, hogy hiába nyomjuk örülten a boostot, nem tudjuk beérni az előttünk haladókat, mert ők is boostolnak; a játék komoly balanszolásra szorul. Persze ha tényleg nagyon lemaradunk, automatikusan előredob a rendszer a többiek közé, de ez sem mindig segít. A másik gond, hogy nem vagyunk csapatjátékra kényszerítve. Jó lenne, ha igazán számítana, ki mikor használja a képességeit, lehetne összehangolt támadásokat indítani, hangsúlyosabbak lennének a kasztok szerepei, és ahogy a legtöbb hero shooterben, az volna a legjobb, ha el lenne osztva, ki mivel játszik. Lehetnének alakzatok is, amelyek előnyt adnak, vagy speciális képességek aktiválhatók velük. Ilyen nincs, így mindenki megy a feje után, azt választja, ami neki szimpatikus, aztán vagy győzelem lesz belőle, vagy nem.

HA NEM MEGY ÉLESBEN, GYAKOROLHATSZ

Nehéz eltévedni az *Onrush* módjai között, kezdetben ugyanis csak három menüpont közül választhatunk, a negyedik, a rangsorolt mód még zárva van. A kariermódban az MI irányította csapatok és ellenfelek gyűjében próbálhatjuk a maximumot kihozni magunkból és teljesíteni a megadott extra kihívásokat (például, hogy lökjünk ki tíz sem-

leges pilótát, vagy vegyünk célba hat emelkedőt), lényegében gyakorolhatjuk, amit online kell játszani. Rövid összefoglaló videók mutatják be az egyes kasztok, módok működését, úgyhogy már csak ezért is érdemes itt kezdeni, az első két versenyszorozat teljesítése után viszont már mindent tudunk, amit tudni érdemes. Az online mód úgy működik (feltehetően kevés játékosra számítottak), hogy véletlenül dob be egy szerverre, és nem dönthetjük el, milyen módot szeretnénk; az van, amit a játék épp ad. Ez változhat pár hónap múlva, amikor már többen játszanak, és mivel az egyes módok annyira nem eltérőek, hogy ne legyen hasonló élmény őket játszani, nem számít sokat. Az utolsó lehetőség a Custom Game, itt mindent beállíthatunk, hogy aztán barátokkal együtt vagy egyedül, gépi ellenfelek és társak kíséretében eddzünk. Összességében értem, mi volt a fejlesztőcsapat célja, milyen játékot álmodtak meg, és talán egyszer, kellő mennyiségű felhasználói visszajelzés után tényleg élvezetes lesz. Most viszont még úgy érződik, nem gondolták át teljesen az ötleteket, ráadásul hiába a 12 pálya, a négy mód elég kevés egy 22 ezer forintba kerülő játékban. Lehetett volna sokkal jobban csinálni, sokkal inkább csapatjátékká alakítani, de így még nehezen értelmezhető. Majd a rajongók megoldják, ha meg nem, a fejlesztők fókuszálhatnak egy igazi árkád versenyjáték fejlesztésére.

Paca

HOLD TO OPEN



LOOT BOX? MINDEGY

Természetesen az *Onrush*-ban is vannak loot boxok, de nekem személy szerint már kinyitni sem volt kedvem őket. Festéseket, öltözékeket, egyéb, a játékmenetet egyáltalán nem befolyásoló extrákat tartalmaznak, és bár a nyitóanimáció nagyon szép, a ládanyitogatás lassú és fásaszó. Viszont legalább nem lehet valódi pénzért megvenni őket.

- + nagyon szépen, simán fut
- + az alapötlet nem rossz
- nem elég átgondoltan felépített játékmódok
- nem csapatjátékra épít
- nagyon hamar megunható

PACA
Az ötlet jó, a kivitelezés lehetett volna jobb.

68

A REALIZMUS ITT SEM FŐ SZEMPONT



HA TE MONDOD

Paul Rustchynsky game director, Codemasters: „Már kezdetben is az volt a célunk, hogy valami frisset mutassunk, valamit, ami azonnal mosolyt varázsol mindenki arcára.”



A 12 helyszín mindegyike más



Motorozni jó és élvezetes, de ritkán ajánlott

A pokolba a pokollal!

AGONY



INFO

Kiadó Madmind Studio
Fejlesztő Madmind Studio
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Félmeztelen démonok mellett is unalomba fulladó pokoljárás.
PEGI 18+

VALAMIÉRT A POKOL MÉLTANUL ELHANYAGOLT TERÜLETE A VIDEOJÁTÉKOKNAK, HOLOTT AZ EMBERI LELKEK ÖRÖK EMÉSZTÉSÉRE LÉTREHOZOTT TERÜLET MESSZE TÖBB ÉRDEKESSÉGGEL RENDELKEZIK, MINT ÖTCSILLAGOS ELLENTÉTE, A MENNYORSZÁG. Éppen ezért gondolhatta a Madmind, hogy néhány vérszegény próbálkozás után újra lendületbe hozzák a pokolvonatot, méghozzá úgy, hogy első (és többedik) látásra a közönség egészen izgatottá vált. Alvilági kalandtúránk azzal kezdődik, hogy éppen alámerülünk a legmélyebb bugyrokba, miközben fogalmunk sincs, mégis miért kerültünk oda, ahol vagyunk. Ügyvédek voltunk, esetleg politikusok, vagy netán valami banánköztársaság diktátorai? Ez nem fog kiderülni, az viszont annál hamarabb igen, hogy kénytelenek vagyunk reményvesztetten barangolni a rémséges helyszíneken ahhoz, hogy legalább néhány támpontot kapassunk a miérteket illetően. Valójában teljesen mindegy, hány órát töltünk a vörös és fekete különféle elegyeit felvonultató termekben és vermekben, a laza sztorinak köszönhetően teljesen irreleváns marad, hogy mégis mi a pokolért kell itt lófrálni.

SZÁZHOLDAS PAGONY

Nem szabad elvitatni a fejlesztőtől, hogy magát a környezetet igencsak derekasan megol-

dották, hiszen talán az egyik legjobb gyehennaábrázolás jelenik meg monitorunkon, amit valaha is láthattunk, és hamar ráhangolódunk arra, hogy úgy érezzük, nem sok jó vár ránk az elkövetkezendő órákban. Az örök szenvedés és kárhózat itt nem csupán feltételes mód, hanem valódi tény, és kézzel foghatóvá válik minden egyes, pokolba került sors szenvedése, megspékelve a folyamatosan győtrődő lelkek szájalmas nyöszörgésével. Bármerre megyünk, koponya, lábszár és mindenfajta más egyéb, emberi és túlvilági lény csontjaiból „ácsolt” hal-mocskák, oltárok, falak vesznek körül, de néha feldobja a látványt egy-két végtagokból, fejekből, vonagló torzokból álló véres halom is. Errefelé a felnyársalt hullák úgy teremnek, mint mákmezőn a pipacs árvalék, éppen ezért, hogy az összképet néha feldobja, olykor előbuknak egy félmeztelen démon, hogy sokasodjék valami hasonló rémséggel, vagy csak úgy lazán bekebelezen egy elkárhozott lelket. Amennyiben kelő időt töltünk a pokolban, az egész meglehetősen nyomasztóvá válik, hiszen a sötét tónusoknak köszönhetően sosem tudjuk igazán, hogy mi vesz körül, emiatt hajlamosak lehetünk túlnyílegesen egybeforrni jätékbeli karakterünkkel, úgy érezve, hogy ebből a rémisztő világból a büdös életben nem fogunk többé kikerülni. Céltalanul bolyongunk a folyosókon, újra és újra konstata-
lva, hogy itt már jártunk korábban, míg-nem végül már nem érdekel semmi, és elfogadjuk a sorsunkat, miszerint az idők végezetéig azt kell várunk, hogy jöj-
jön va-

lami, ami megesz valakit, valamit, vagy elkap bennünket.

AZ EMBERNEK MÉG A POKOLBAN SEM LEHET NYUGTA

Eleinte viszonylag nyugodt körülmények között keresgéljük boldogulásunkat, ám hamarosan rájövünk, hogy nem igazán fogunk békésen ücsörögni és nagyokat köpni a furán hullámzó tavakba, hiszen bármerre megyünk, folyamatosan veszély leselkedik ránk. Kezdjük azzal, hogy simán lezuhanhatunk a mélybe, belefulladhatunk valamilyen vizes közegbe, de ami talán ezeknél is sokkal rosszabb: jönnek a démonok, és huss, már meg is haltunk (újra). Ilyenkor egyébként az történik, hogy az asztráltestünk fogja magát, és az addigi gazdaszervezetből kilépve megpróbál magának keresni egy újabb entitást, hogy abban éledjen új-
já. Természetesen nem repkedhetünk csak úgy az idők végezetéig, mivel egy homok-óra mutatja, mennyi idő áll rendelkezésünkre, hogy befészkeljük magunkat egy újabb valakibe/valamibe, de itt érdemes megjegyezni, hogy akár zöld szemes ostorosok is lehetünk, ha éppen az van legközelebb hozzánk, nem szükséges humanoid lakhelyre vadászunk. Sőt, ahogy haladunk előre a játékban, rájöhethetünk, hogy a primitívebb démonok felett is lehet hatalmunk, ám ettől függetlenül mégis azt fogjuk tapasztalni, hogy az esetek többségében a sötétben osonva, lélegzetünket visszafojtva kúszunk a lehető legsötétebb sarkokban azért, hogy ne kerüljünk terítékre.



Ritka, hogy ilyen nagy fényességben legyen részünk

AZ EGYIK LEGIDEGESÍTŐBB BUG

Az egyik olyan alkalommal, amikor gazdatestre vadásztunk, szembe jött valami beazonosíthatatlan, és abban a pillanatban, hogy belebújtunk volna, a játék semmire sem reagált. A zene ment, kiszemelt áldozatunk vígan vonaglott, de egyébként semmi. Nos, ekkor gondoltuk azt, hogy talán visszamegyünk Far Cry 5-öt játszani.

A reménytelenség hángulata, megfelelően átjön az első egy-két órában



Látszik, hogy a fejlesztők fejében komoly gondok vannak, de ez nem olyan rossz



AHOL MEGHAL A HORROR

Az *Agony* többek között azért váltott ki hatalmas várakozást a rettegni vágyó játékosok tömegéből, mert valódi horrornak tűnt, és a kiadott előzetesek mind-mind ezt támasztották alá, ám a helyzet az, hogy csak annyira horror, mint amennyire a Sas-kabaré szórakoztató. Tény, hogy egy darabig el leszünk alélva a fejlesztők perverzítésba hajló elmebajától, amit környezet címszóval megalkottak, de amint rájövünk, hogy az egész díszlet csupán az értelmetlen lopakodás, az unalomig ismétlődő fejtörők, megoldandó feladatok és még csak véletlenül sem szórakoztató klisék gyűjtőhelye, gyorsan elmegy a kedvünk az egésztől. Talán azért leginkább fájdalmas ez a jelenség, mivel önmagában akár valóban egy remek játékot kaphattunk volna, de kicsit olyan, mintha a brigádnak csak arra lett volna érkezése, hogy egy közös ópiumparti közben a saját elmebajukat és szexuális fantáziáikat összegyűjtsék, ám arra már nem maradt semmilyen hallucinogén, hogy mindez tartalommal is megtöltsék. Csak vánszorogunk összevissza, gyűjtögetjük a szíveket, néha meghallgatjuk, hogy ki miért szenved éppen, és időről időre gazdatestet keresünk magunknak, de valódi történések, csavarok, tényleges félelemkeltés nyomokban sem található sehol. Azzal pedig nehéz lekötni a játékosokat, hogy zavaros körülmények között 7-8 órát csavaroghatnak a sötétben, nem túl egyértelmű megoldásokat

keresve a feladatokra, sokadszor is elvégezve ugyanazt. Ja, és akkor a mentési pontokról még nem is beszéltünk. Betyármódon rosszul vannak szétosztva, mert olykor percenként botlunk bele egy újabbba, más-kor pedig már a fél poklot végigcaplattuk, de még mindig nem jött egy újabb, és hát persze, hogy elpatkolunk, így a negyedórás baktatást kezdhethetjük előlől. Innentől pedig már akkor sem nagyon tudnánk pozitívumokat találni a játékban, ha tényleg ott állna a hátunk mögött egy kígyófarkat viselő, formás keblű démon arra várva, hogy kiharapja a szívünket.

JAJ, DE KÁRI

Igen, az *Agony* lehetett volna bitangul jó játék, mert eleinte gyönyörű, ám az amúgy teljesen jellegtelen játékmélet miatt hamar totálisan középszerű, öncélúan obszcén, unalomba fúlón ismétlődő képi világot és egyhangúságot nyújtó alkotássá válik, hogy így vonuljon be a gyorsan elfeledett címek történelemkönyvébe. Hatalmas hibája, hogy vagy szándékosan, vagy lustaságból, de szinte alig segít megérteni a mechanizmusokat, és emiatt nagyon sokan fognak idő előtt az Alt+F4 billentyűkombináció lehetőségével élni. Az egész játék tökéletes példája annak, hogy miért nem csupán a külcsín számít, és miért nem lehet ugyanazt a cukros masszát megetetni a játékosokkal a térkép minden második termében.

RC

ŐCSÁRDOBOZ

Külön ki kell emelni hangmérnökök munkáját, akik sikertelenül próbálták megoldani a szájmozgás és a hangok együttműködését, de ebben vélhetően az is szerepet játszik, hogy füllel tapasztalható a felhasznált mikrofonok olcsósága. Ettől kezdve már csak megrántjuk a vállunkat azon, hogy akik felmondták a szöveget, valószínűleg társadalmi munkában végezték tevékenységüket, amit meglehetősen untak.

HARDVER

Windows 7/8/10, Intel Core i3 3,2 GHz/AMD Phenom II X4 955 3,2 GHz, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660/Radeon R9 280, DirectX 11, 17 GB szabad hely

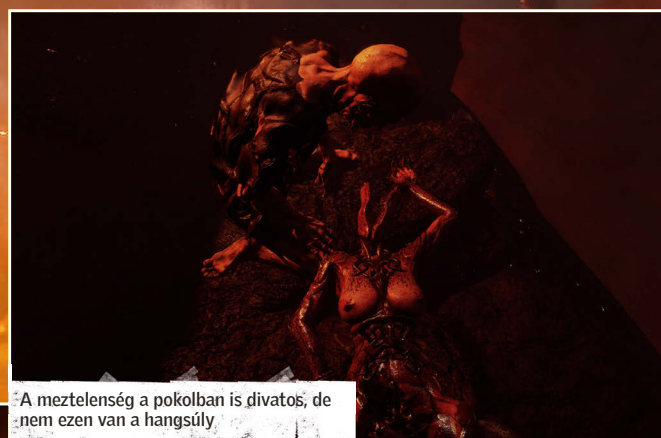
- + nagyon hangulatos az elején
- + megfelelő látvány
- + kellően elmebeteg
- gyorsan elunható
- maradtak bugok rendezes
- a felszín alatt nincs érdemi tartalom

RG

Pokolbeli víg napjaim.

60

EBBŐL A RÉMISZTŐ VILÁGBÓL A BÜDŐS ÉLETBEN TÖBBET NEM FOGUNK KIKERÜLNI



A meztelenség a pokolban is divatos, de nem ezen van a hangsúly



Olykor csak akkor tudunk előrébb jutni, ha elegánsan felgyűjtünk valamit

Kovbojok és indijáték

WILD WEST ONLINE

INFO

Kiadó **WWO Partners**
Fejlesztő **DJ2 Entertainment, WWO Partners**
Platform **PC**
Röviden Vadnyugati MMO-kaland, csak épp nem vad, és nem is igazán kaland. Ráadásul a nulla tartalom mellé túl nagyra nyitották a kasszát
PEGI **N/A**

TÉNYLEG NEM ARRÓL VAN SZÓ, HOGY KIÁBRÁNDULTAM A VADNYUGATBÓL. SÓT!

Épp mostanában olvasom újra a Winnetou eredeti fordítását, közben az HBO-n dübörög a Westworld, és egyre közelebb a Red Dead Redemption dicsőséges visszatérése, top három filmjeim között még mindig ott a Farkasokkal táncoló (nézzetek meg a hosszabb, rendezői változatot, megéri), és hát jómagam is eltöltöttem némi időt odzsibvé (északkeleti indián törzs) tájékon, aminek az emléke máig meghatározza az életemet. Szóval a prériért, az erdőkért, a messziségbe nyúló látképekért, a szabadnak született vagy épp magukat szabadnak kikiáltó emberekért még mindig odavagyok... a Wild West Online viszont jelen állapotában bizony annyit sem ér, mint egy hetek óta szikkadó, jókora kupac bölénypotyadék. Ez van. Megpróbálok elmagyarázni.

EGY MARÉKNYI ARANYÉR

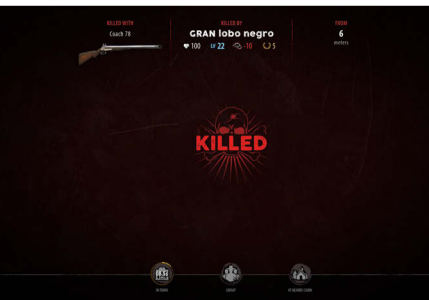
Nehezen állok neki hagyományos recenziót írni a Wild West Online-ról, mert egyszerűen képtelen voltam olyan mélységben beleásni magam, ami ezt lehetővé tenné. Mármost az időt és az energiát beleraktam tisztességgel, és mégis, csak a felszínt kapargatom. Vagy a játék nem tud beszivárogni az én felszínem alá, ha értitek, mit próbálok elmagyarázni. Szóval in-

kább nézzük máshogy: milyen élmény? Ha valaki elképzel magának egy olyan játékot, amely az 1800-as évek második felének amerikai határvidékén játszódik, mire számít? Például cowboyokra. Oké, az van. Aztán végtelen tájakra. Nos, ez kissé limitált. Szabadságérzetre. Hajjaj, erre még visszatérünk. Aztán ott van a könyvekől és filmekből ismert színes forgatag a napernyős kéjnyökökkel, a mindig az utcára leső temetkezési vállalkozóval, a csapossal, az utcán rohangászó kölykökkel, a városkákba betérő indiánokkal, a fekete cipőpucolókkal, a ruhákat tisztító, farkoscsos kínaival. Na, ebből az égvilágon semmit nem találtam. Aztán jöhetnek a változatos tájak, a hegyek-völgyek, bennük vadászkunyhók, olajkitermelő állványok, indiántáborok. Kérem szépen, pár sablonos, ugyanolyan elemből felépülő városka és néhány tök egyforma kunyhó meg elhagyatott táborútz ehhez képest elég hervasztó. És végül jönnek az állatok, a prériken vágató musztángok, a végelethatatlanul hömpölygő bölénycsordák, a féltelmes grizzlyk, a hiúzok és a pumák, meg persze az égen a sasok és az óvatlanokra leső keselyűk. Itt ezekből az égvilágon semmi sincs, még egy nyamvadt légy se. Sebak, közelítsünk máshogy. MMO, tehát legalább játékosokkal tele lesz minden, akik ráadásul ahányan vannak, annyifélék, százféle öltözékben és fegyverrel, egyénire szabott fejjel és kinézettel felvértezve rohagnak keresztül-kasul. Aha...

Az európai szerveren három német beszélgetett a chaten (bár nem találkoztam velük soha), és néhány orosz lőtt mindenkire, aki csak mozgott. Ráadásul a karakterválasztó menüben egyetlen kopasz és egy félhosszú, csapzott hajon kívül semmi sem állítható a főhősön, kezdetben pedig mindenki ugyanazt a tök jellegtelen ruhát hordja. Hú, ez aztán a színes forgatag! – mármint, a fehér is egy szín.

ELVESZTERN

Sebak, még innen is lehet nyerni, hiszen nagy tömeg és benépesített világ nélkül is jól szórakozhatunk – gondolja az egyszerű BZ, aki végül is tényleg úgy húzta maxra első World of Warcraft-os karakterét, hogy közben egyetlen közös raidben vagy egyéb csoportos eseményben sem vett részt. Na de könyörgöm, hol vannak a questek? Ezek bizony a távolba queszték, ugyanis a legtöbbet egyszerűen képtelenség megtalálni a térképen. Oké, vannak néha olyan esetek, amikor az egész területre kiterjedő akcióról kiabál a játék (valamelyik városkában épp a két frakció küzd az irányításért, be lehet szepen szállni, vagy esetleg a térkép egyik szegletén felbukkan egy kifosztható láda), de azok az igazi, MMO-hoz méltó, NPC-k által adott questek alig bukkannak elő. A térképen nincsenek jelezve, minimap meg sehol, szóval nagyjából akkor vesszük észre őket, ha átesünk az adott emberen, aki szeretne tőlünk valamit.



Bár annyi élet lenne a játékban, mint ebben a töltőképernyőben!



Nyüzsgő vadnyugati életkép... vagy valami olyasmi

Nem tolták túl a karakterkreálási lehetőségeket, annyit szent



Két frakció közül választhatunk, de egyelőre nincs sok gyakorlati haszna annak, melyik oldalra állunk

ACTION FAMILY

Despite their hard Western ways and rough highlands demeanor, the McFarlane Family are no common range cattle. This morning they led by brothers Ray and Bob, a hard hitting couple both on the range and in the boardroom. They've amassed their fortune using a Western sense of wit and force. Bob isn't afraid to pull his own backside when it comes to taking down the opposition and gaining control of profitable resources, and Ray is an expert market manipulator and dealmaker extraordinaire who looks for financial gain by getting these underestimates him as "some dumb hick" and then outwitting them at every move.

- 10 SERRATION**
While often, gives 3% of Critical Hit chance for 15 minutes. Cost: 6000
- 25 MCFARLANE'S GIFT**
Upon activation, provides legal problems with a bag of handful of gold. Cost: 10000
- 35 HOTSPUR**
Increases damage of Shotgun by 3%.
- 45 MCFARLANE'S BOMB**
Gains knowledge of secret McFarlane's burglar's dynamite bomb. (Must wait 10 minutes)
- 60 FACTOTUM**
While often, grants double experience bonus during mining, cutting and questing. Cost: 100000

Maga a játék tehát egyelőre abból áll, hogy frissen kreált emberünkkel végigjárjuk a kezdő városka boltjait, nagyjából rájövünk arra, hogy jelen állapotunkban szinte semmit sem vehetünk (nemcsak azért, mert nincs miből, hanem azért is, mert nincs mit), aztán felülünk a lovunkra (csak füttyentenünk kell, és megjelenik; helló, *Assassin's Creed*), és irány a puszta.

Itt aztán unalom-uralom ül minden vonalon, egészen addig, amíg valaki fejbe nem durrant bennünket a bokorból (egy jobbfejta puskával egy lövés is elég, és az ügyesen a növényzetbe bújó ellenfeleket tényleg szinte lehetetlen meglátni). Rövid szünet után újraéledünk valahol, tárgyaink megmaradnak, pénzünkből egy kevés odavész. És újra irány a préri. Pénzt szerezhetünk még áruk eladásával, és biztosan vadászni is lehet majd egyszer, de addig kábé a bányászat marad, ami a többitől elütő sziklák nagyon rondán animált csapkodásából áll, aztán craftolhatunk is valami kevéskét. De közben ügyis arra jövünk rá, hogy ülve elaludtunk a gép előtt, vagy a másik véglet az, amikor feléledés és lóra szállás után tíz másodpercen belül lelő egy vérgőzös, 14 éves, orosz kiskölyök.

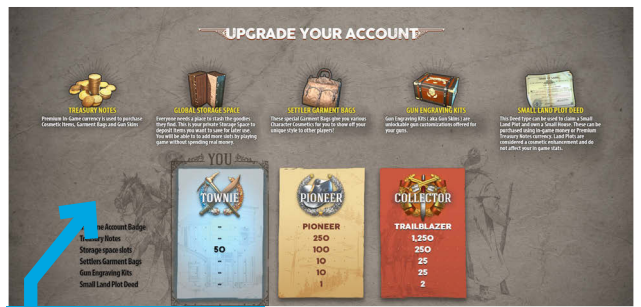
VADNYUGTÁVAL DICSERD A NAPOT

Fogalmazzunk szépen és polkorrekten úgy, hogy ehhez hasonló állapotok normális esetben csak a korai hozzáférési játékokban uralkodnak. Nem néz ki borzalmasan rosszul (bár azért olyan nagyon jól se), alapvető mechanikái működnek (bár elgondolkodtató, hogy képtelenség felugrani a sziklákra, és a lovaglás olyan élmény, mint a hajfésülés nagy lyukú sajtreszelővel), de sokkal tovább lehet sorolni a hiányosságokat, mint a már megoldott funkciókat. Ja, pont ezt csináltam két oldalon keresztül.

Szóval egyelőre hagyom pihenni a *Wild West Online*-t. Egy élettől hemzsező *Far Cry 5* vagy egy ezerrétegű kalandot ígérő *Red Dead Redemption* mellett ez bizony egy ügyes, de érdektelen vizsgamunka, ha pedig a keretes írásban boncolgatott mikrotranzakciós arcatlanságot is hozzáteszem, akkor bizony ez a játék egyelőre egy nagy, vörös belégni tilos tábla, amit a legelső városka közepére szúrok le, és az egész itteni vadnyugatra érvényes. Ne gyertek erre, talán majd később. Jóval később.

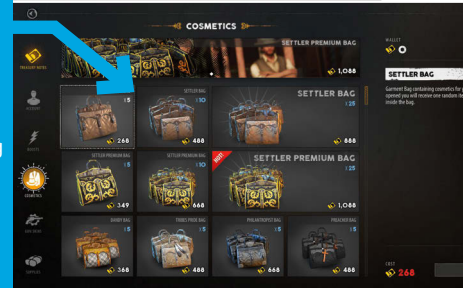
BZ

A WILD WEST ONLINE JELEN ÁLLAPOTÁBAN ANNYIT SEM ÉR, MINT EGY HETEK ŐTA SZIKKADÓ, JÓKORA KUPAC BÖLÉNYPOTYADÉK



MAKROTRANZAKCIÓ, AVAGY FIZES A SEMMIÉRT

A *Wild West Online* már a játék indításakor orra vág egy olyan töltőképernyővel, amely arra hívja fel a figyelmet, hogy egyszerű városlakó (townie) helyett lehetünk pluszpénzért akár felfedező (pioneer) vagy még többért gyűjtők (collector) is. Ilyenkor sokkal több inventory slotot kapunk, és persze jobb kezdőfelszerelést, egy csinos XP-szorót, egyebet, illetve minden boltban vehetünk a játékban használt pénz mellett valódi bankkártyánk terhére is mindenféle extrát, amelyek nem merülnek ki a csinósító funkciókban – ez bizony kőkemény pay-to-win. Ráadásul cuccokért pénzt kérni egy olyan játékban, amelyben a tartalom hiánya, a valószerűtlen balansz és a bugok miatt amúgy sincs értelme semmilyen fejlesztésnek, vérlázító.



HARDVER

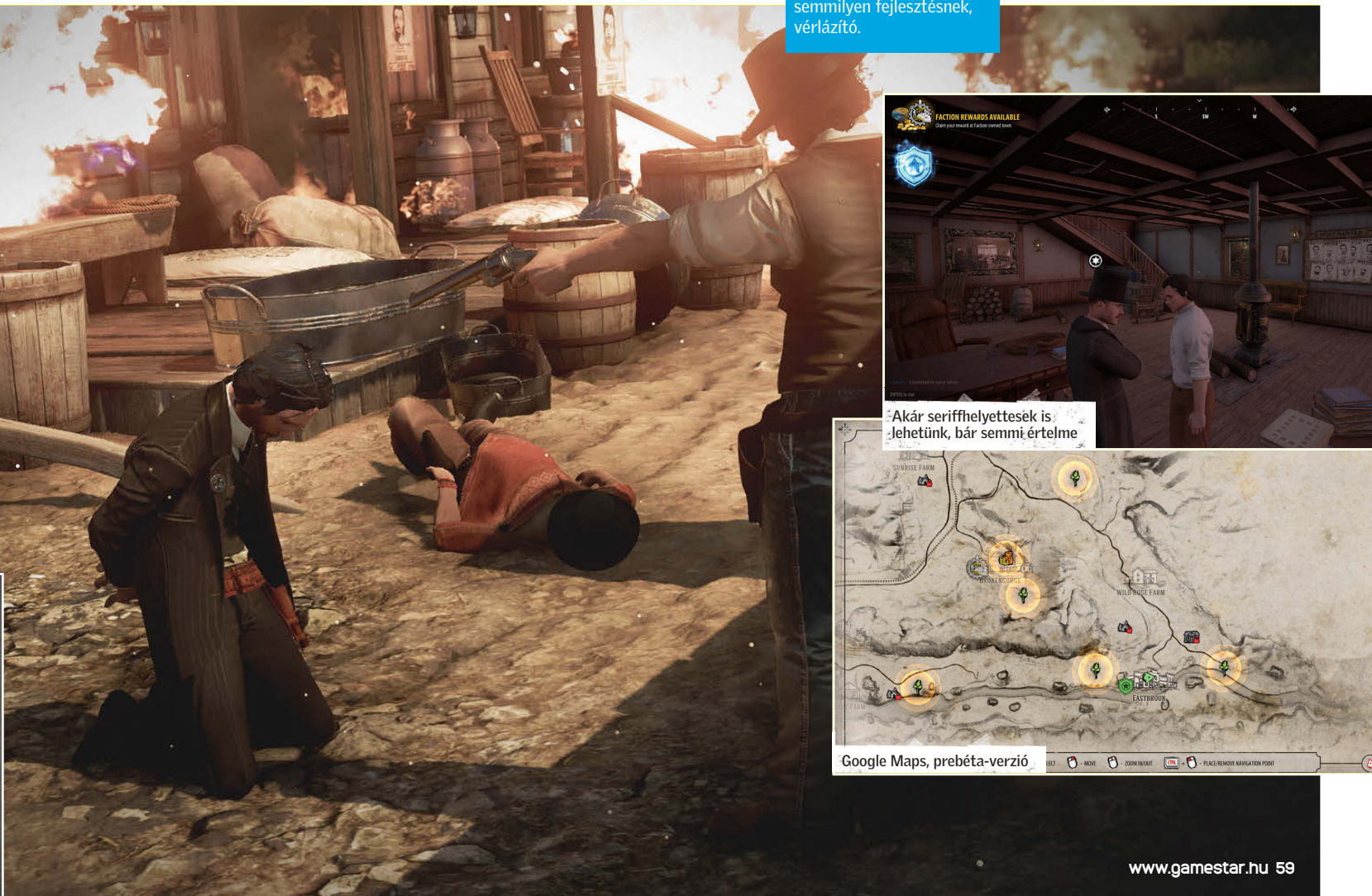
Windows 7/8.1 (64 bit), Intel Core i5-2400/AMD FX-6100, 6 GB RAM, Nvidia GTX 460/AMD Radeon HD 7770 (2 GB), DirectX 11, 12 GB szabad hely

- + lehet lovagolni és lövöldözni
- + egyszer akár még jó is lehet
- bántóan kevés tartalom
- hemzseg a hibáktól és a félkész funkcióktól
- pofátlan mikrotranzakciós modell

BZ

Kár volt ebben az állapotban kiadni, a lehúzás pedig gáz.

30



Akár seriffhelyettesek is lehetünk, bár semmi értelme

Google Maps, prebéta-verzió

A játékipari trendkóktól

PALADINS



INFO

Kiadó **Hi-Rez Studios**
Fejlesztő **Hi-Rez Studios**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **A Smite alkotóinak következő nagy dobása, amely a MOBA-hullám után a hősalapú lövöldék piacán próbál érvényesülni.**
PEGI 12+

MEGLEHETŐSEN RÖGÖS ÚTJA VOLT A PALADINSNAK AZ 1.0-S VERZIÓIG. EGY EGYEDI CSAPATLÖVÖLDÉBŐL ELJUTTUNK AZ OVERWATCH-KLÓNIG, AMELYBEN PÉNZZEL LEHETETT ERŐNÖVELŐKET VENNI. Volt itt a Battle Royale-módtól a lootládás megoldáson át kártyás fejlődésig minden. A játék gyakorlatilag magába szívta az elmúlt évek összes (problémás) játékipari trendjét, de idővel kivette magából a sallangot, és összeállt egy olyan lövöldévé, amelynek az ismerős elemek ellenére is megvan a maga varázsa.

A TÁMADÁSI TERV

A *Paladins* első ránézésre pont olyan, mint a többi hősalapú, 5v5 lövölde. Egy kis csapatot kell hozzásegítenünk a győzelemhez fegyvereinkkel és egyedi képességeinkkel. Hogy mi a dolgunk, az játékmódonként változó, de alapvetően vagy az a cél, hogy a pálya egy szegletét adott ideig megőrizzük, vagy az, hogy elfoglaljunk egy területet, és az ott felbukkanó kocsit elkísérjük a céljához. Feladatunk végrehajtásában egy ellenséges csapat igyekszik meggátolni, amely ugyanazokkal a célokkal indul neki a találkozóhoz, mint mi. Azok, akik korábban játszottak a műfaj valamelyik képviselőjével, otthon fogják érezni magukat. Az egyik fontos különbség a versenytársakhoz képest a csataterék méretében van: a

Paladins térképei meglepően kicsik, és még a nagyobbak számító pályák is aprónak tűnnek, amikor lóháton vágatsz el az indulási pontról. Itt ugyanis egyes helyszíneken egy hátast is kapsz, amivel gyorsabban átszelheted a csatateret, és rögtön az akció közepébe ugorhatsz. A helyszínek kialakítása és a lovak jelenléte miatt sokkal rövidebb a pihenődő, és ezért a meccsek átlagosan 10 perc alatt véget is érnek. Ebben a játékban tényleg csak a szintiszta akción van a hangsúly, amelynek végén a legügyesebb játékos legszebb pillanatát mindenkinek levetíti a rendszer. Aztán kiosztja a tapasztalati pontokat, megmutatja, mennyi aranyat kaptunk, és tovább is küld a következő meccsre. Van néhány, csak a móka kedvéért készült játékmód is, de alapvetően a két fentebb említett misszió valamelyikét fogjuk játszani, amíg csak meg nem unjuk, vagy el nem érjük a ranglétra azon fokát, ahol már kényelmesen érezzük magunkat. Az eddigiek alapján a cikk tulajdonképpen akármelyik modern lövöldéről is szólhatna, de a *Paladins* igazi egyedisége a karakterekben és azok testre szabhatóságában rejlik.

AZ ÉN HŐSÖM

Ugyan ebben a játékban nincs lehetőségünk a meccsek közben karaktert váltani, de van más, amivel adaptálódhatunk a mérkőzés pillanatnyi állásához. A *Paladins* rengeteg testreszabási lehetőséget kínál már a meccsek indulása előtt is. Minden karakterhez hozzárendelhetünk egy öt kár-



A legszebb pillanatokot visszanezhetjük a meccsek végén

tábol álló paklit, amelynek lapjai döntően befolyásolják kiválasztott hősiünk képességeit. Ha például szeretnéd, hogy Maevé, a késdobáló orgyilkos ne haljon bele egyetlen lövésbe, növelheted életpontjait, vagy egy kártyával elérheted, hogy kevesebb szer sebesüljön meg a Prowl képesség aktiválását követően. Az egyes lapok kínálta bónuszokat ráadásul tovább lehet erősíteni 15, szabadon kiosztható Loadout-ponttal. Ha pedig összeraktad a paklidat, és felerősítetted kártyáidat, akkor az alakítgatásnak még mindig nem lesz vége. Amint belépsz a meccsbe, a játék újabb választást kínál: négy talent egyikét viheted magaddal, amelyek különböző bónuszokat kínálnak. A már említett Maevé-nél maradvá példálú dönthetünk úgy, hogy szeretnénk-e gyakrabban használni az ellenfelek lerohanására használható Pounce képességet, vagy inkább annak örülnénk, ha a Pounce nagyobb sérülést okozna. A talent kiválasztását követően kezdődhet a meccs, amely során karakterünk minden fontosabb akció után kreditet kap. Ezt elkölthetjük a bázison extra tárgyakra, amelyekkel módosíthatjuk a sebességet, az okozott sebzés mértékét, életpontjait mennyiségét satöbbi. A játék minden pillanatban felkínálja az adaptálódás lehetőségeit, és azt szeretnénk, ha választanál egy karaktert, hozzáragadnál, és kísérleteznél vele. Főleg emiatt mondható el róla, hogy sokkal inkább belső nézetben játszott MOBA, mintsem valódi lövölde, de más okunk is van arra, hogy ne említsük egy lapon például a *Team Fortress 2*-vel.



KONZOLOKON IS NYOMHATÓ

Ugyan a játék még csak nyílt bétaként, de már konzolon is elérhető azoknak, akik inkább kontrollerelel a kezükben harcolnának a dicsőségért. Természetesen a *Paladins* Xbox One és PS4 gépeken is ingyenesen játszható.

Jelenleg 36, szerepükben és képességeikben eltérő karakterből választhatunk

Auto Purchase Items

A kártyák a hősök képességeit befolyásolják. Minden meccsre ötöt vihetünk magunkkal

A játék a megjelenésre megtalálta saját vizuális stílusát

VÍZIPISTOLYCSATA

Ha valaki egy izgalmas, színes és mély lövöldét keres, nagyot fog csalódnai a *Paladins*-ban. A játék ugyanis sok mindent kínál, de kemény fegyverélményt nem. A karakterek hitboxa akkora, hogy elég nagyjából a jó irányba forgatni a kamerát, és már biztos a sebzés. Ehhez hozzájárul az is, hogy a fegyverek nagy része nagyjából nulla visszarúgással, tökéletes pontossággal adja le a lövédeket. A *CS:GO*-ból érkező veteránok vagy az *Overwatch*-beli Widowmaker és McCrean edződött játékosok nyaralás-ként fogják megélni a *Paladins*-ban töltött idejüket. Még egy szivacspuska is komolyabban reagál a ravasz meghúzására, mint Androxus pisztolya vagy Viktor gépfegyvere. Persze vannak kivételek, de alapvetően elmondható, hogy ennek a lövöldének a lövöldérsze a leggyengébb oldala. Felmerül ugyanakkor a kérdés, hogy valójában probléma-e ez. Válaszom, hogy tulajdonképpen annyira nem, mivel ebben a játékban nem az fogja eldönteni a meccseket és a ranglétrán betöltött helyedet, hogy képes vagy-e ugrás közben fejlődést leadni Kinessa mesterlövészpuskájával. A játéktudás itt azt jelenti, hogy képes vagy-e a mérkőzés állásához alakítani karakteredet, és hasznos tagjává válni csapatodnak. A pisztolyok műanyag érzete azonban nem az egyetlen pont, ahol bele lehet kötni a *Paladins*-ba.

MINDEN KEVERÉKE

A Hi-Rez nagy lendülettel szeret utánamenni a népszerű trendeknek, és ahogy azt már korábban említettük, a *Paladins* ennek a szellemiségnek a csúcsa. Azt már a szakajtó egésze csontosra rágta, hogy egyes karakterek mennyire emlékeztetnek az *Overwatch* bizonyos hőseire, de a mikrotranzakciós modell kapcsán sem volt félnék a fejlesztő. Szerencsére a bétában kapott komoly kritikáknak köszönhetően kivették a képességeket erősítő kártyák vásárlásának lehetőségét, és mára mindenki egyenlő esélyekkel indul, ami a karakterek erejét illeti. A kozmetikumok tekintetében azonban minden megtalálható, amit az elmúlt pár év játékaiban láthattunk: lehet venni skineket fizetős valutáért, lootládákat is nyithatunk valami ingyencsopóban reménykedve, és még a *Fortnite*-ban alkalmazott Battle Pass rendszer is bekerült a végleges játékba. Jelenleg háromféleképpen költethetünk pénzt a játékra, és akkor nem számoltuk bele a karakterek fizetős valutával történő feloldását. Természetesen az egyes hőseket csak sok mérkőzéssel a hátunk mögött vagy pénzért lehet megkaparintani. Szerencsére ebben a témában volt annyira jó fej a Hi-Rez, hogy az összezet megvehetjük egy karakterbérlettel, amely tartalmaz minden jelenlegi és jövőbeli hőst. Emellett egy-egy arannyal (a játék meccsekkel gyűjthető fizetőesz-



A PROFIK JÁTSHÁZA

Természetesen a *Paladins* is megkapta a saját profiligáját. Az egyes évszakokhoz kötött szezonokban a legjobbak csapnak össze komoly pénznyereményért. A tavaszi szezonnak már vége, de hamarosan folytatódik a küzdelem a Summer Splitben, amit mind követhettek majd az esports.paladins.com oldalon.

köze) megvásárolható kinézet minden karakternek jutott, de aki igazán belegabalyodik a *Paladins*-ba, rengeteg pénzt fog otthagyni annak üzletében. Mindentől függetlenül egy jó játékot temettek maguk alá a problémás mikrotranzakciók. Rá lehet aggatni a „szegény ember *Overwatch*” gúnynevet, de a játékmenet és a hősök testre szabhatósága hozzáad annyit a formulához, hogy megfelelkezessünk az át- emelt elemekről.

Hunter

HARDVER

Windows XP SP2/Vista/7 Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon X2 2,7 GHz, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800 GT/ATI Radeon 3870 (512 VRAM), 10 GB szabad hely

- + ingyenesen játszható
- + testre szabható karakterek
- + izgalmas hősök
- túl sok mikrotranzakció
- gyenge fegyverkezelés
- felejthető zene

HUNTER

A Hi-Rez jó játékokat tud csinálni, csak képtelen bármi kiemelkedőt nyújtani.

75

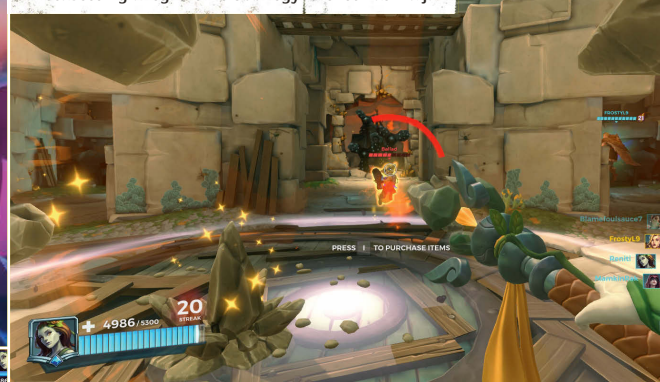
SOKKAL INKÁBB BELSŐ NÉZETBEN JÁTSZOTT MOBA, MINTSEM VALÓDI LÖVÖLDE



HA TE MONDOD

Todd Harris társalapító, vezető producer, Hi-Rez Studios: „Ez még csak a kezdet. Folyamatosan új hősökkel, térképekkel és játékmódokkal bővítjük a játékot a következő években.”

A karakterek a varázsbottoktól kezdve a késeken át a rakétavetőkhöz a legkülönbözőbb fegyvereket használják



A csatákba többnyire hátsókkal fogunk bevágatni

Teszt

» FORGOTTON ANNE

Első találkozásunk egy sunyi lázadóval

You're lying.

What do you want?

Itt-ott tényleg tagadhatalan a Ghibli-ihletés

A logikai feladatok nagyja az energia manipulálására épül

Elfeledve bár, de törve nem

FORGOTTON ANNE

NEM VÉLETLENÜL NYÚLNAK A FILMESEK OLY SZÍVESEN AZ ELHAGYOTT, ELFELEDETT TÁRGYAI ÁBRÁZOLÁSÁHOZ, AMIKOR VALAMI KESERŰSÉGET, NETÁN EGY KORSZAK ELMŰLTÁNAK VÉG-LEGESSÉGÉT AKARJÁK SZIMBOLIZÁLNI.

A dolog működik, mind reagálunk egy pocsolóban fekvő plüssmackóra, sárguló poszterekre, egy véletlenül megtalált régés-régi fényképre. Az elfeledettség áll a *Forgotton Anne* középpontjában is, de szerencsére azért nem valami depressziós történetről van szó; legalábbis akkor, ha jól dolgozunk.

RÉGI EMLÉKEK ÉS ÚJ HŐSÖK

Az elnyomó hatalom ellen küzdő lázadók történetével számos alkalommal találkoztunk már – de az csak a legritkább esetben fordul elő, hogy nem a lángelkű rebellió, hanem a status quo megőrzésén fáradozó hivatalos szervek oldalán kapcsolódunk bele a sztoriba. Ezúttal viszont valami hasonló a helyzet: Anne az Elfeledeett Birodalom fővárosának közepén él egy hatalmas toronyban, és mint hamar kiderül, legendásan szigorú rendfenntartóként bizony fontos szerepet tölt be mestere, Bonku tervei megvalósításában. E tervek persze igen jól hangzanak: az Éterbe vezető híd felépítésén munkálkodik a szakállas öreg, amelyen keresztül majd mindenki visszatérhet a valóságba. Merthogy ezt a világot kizárólag olyan tárgyak lakják, amiket – akiket – egykori gazdáik elfeledtek, magukra hagytak. Ezen a furcsa helyen új társadalmat építettek, még hozzá egy olyat, amelyre egészen biztosan sokáig emlékezni fogunk – a *Forgotton Anne* legjobb részét a fura karakterek

INFO
Kiadó Square Enix
Collective
Fejlesztő ThroughLine Games
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Képzeld el az eredeti Prince of Persiát logikai feladványokkal, fantasztikus karakterekkel – ám akció és időlimit nélkül. PEGI 12+

jelentik. Az állandóan betépett lálalámpa, a konyhában munkálkodó fazék, a híd alatt részegen éneklő boroshordó, a kiváló irathamisító hírében álló penna, az agresszív rendőrként dolgozó pisztoly vagy épp a mindig kíváncsi távcső is remek arc.

Anne kalandja egy lázadók által elkövetett szabotázsakcióval indul el, és eleinte vélhetően elég furcsának fog tűnni – hiszen a játékmenet egy rakás eltérő elem zavarba ejtő kombinációja. A mindig 2D-s síkon zajló játék a sok ugrálással és kapaszkodással eszünkbe fogja juttatni a korai *Prince of Persiát*, a párbeszédre és cselekedetekre keresztül alakítható történet viszont inkább a *Telltale* játékaire emlékeztet. Aztán belépnek a képhe a logikai feladatok, amelyek elsősorban gépek bekapcsolására és manipulációjára épülnek – máskor pedig a *Forgotton Anne* egyenesen platformjátéknak képzelet magát. Ez utóbbi szakaszok nem működnek valami jól, sajnos Anne még gépi szárnyai segítségével sem feltétlenül egy könnyed akrobata. Nem véletlen, hogy nem lehet meghalni: a komoly késleltetéssel dolgozó irányítás máskülönben pokoli idegesítő lenne.

Anne legfőbb eszköze a továbbjutásra az Arca nevű kutyú, amellyel a gépeket tudjuk működtetni – a logikai feladatokban általában az energia-utánpótlás megoldása a feladat. A puzzle-ök nagyrészt azonnal átláthatók, egy percnél tovább csak egyetlen szakaszon akadtam el; igaz, ott meglehetősen sokáig... Az energiaszikipkázás nemcsak tárolókból működik, de bármelyik karakterből is kiszívhatjuk az életerőt – már ha van gyomrunk a kétségbeesetten esdeklő, nekünk csak a legritkább esetben ártani akaró lényekkel végezni. Nekem nem volt; de

kérgesebb szívűek számára a gonosz út is rendelkezésre áll – a megfelelő következményekkel, persze.

KESERÉDES

A *Forgotton Anne* nagyszerűen néz ki, még akkor is, ha egynémely animáció túl kevés fázisból áll. Az elfelejtett dolgok városát elképesztő képzelőerővel alkották meg, és minden új, antropomorf tárggyal való találkozás feldobja az embert. A hat-hét órás szórakozást nyújtó játék nemcsak gyűjtögetni valókkal, de tényleg módosítható történetével is inspirálja az újrajátszást. Engem kellemesen meglepett: tulajdonképpen egyik játékeleme sem kiemelkedő, mindre láttunk már jobb variációkat, azonban így is kész felüdülés játszani vele. A történet, a karakterek, Anne önfelfedezése és a zene együttesen egy nagyszerű kalandot eredményeznek.

Grath

HARDVER

Windows 7, Intel Core i3-530 2,93 GHz/
AMD Phenom II X4 965 3,4 GHz, 3 GB
RAM, Nvidia GeForce GT 630/AMD Radeon
HD 4870, DirectX 9.0c, 12 GB szabad hely

- + nagyszerű karakterek
- + kiváló, befolyásolható történet
- kisebb irányítási gondok
- sok kihívás nincs benne

GRATH

Igen szimpatikus kalandjáték, amely sokkal több, mint részeinek összege.

80

BHETUN THE CURATIVE

GIVE HEALTH

125

Ez a dzsinn nem sok-
mindent tud ajánlani

Csattanó ostor magasabb
szintre emelve

Nem ebbe az irányba
kellett volna indulnom

AZ EZEREGYÉJSZAKA MESÉI

A játékot inspiráló mű a legismertebb arab mesegyűjtemény. Többféle műfajt is találni benne az anekdotáktól kezdve a novellákon át a terjedelmesebb regényekig. A leghíresebb történetek közé tartozik például Ali baba és a negyven rabló vagy Aladdin és a bűvös lámpa meséje.

Túlélni az Ezeregyéjszaka
rémisztő meséit

CITY OF BRASS

ELÉG SOK IDŐT TÖLTÖTTEM MÁR KÜLÖNBÖZŐ ROGUELIKE JÁTÉKOKKAL, DE AZOK KÖZÜL EGYIK SEM HASZNÁLT BELSŐ NÉZETET – EGÉSZEN MOSTANÁIG, UGYANIS A CITY OF BRASS SZÓ SZERINT MÁS PERSPEKTÍVÁBÓL KÖZELÍTETTE MEG A STÍLUST. A fejlesztő és kiadó Uppercut Games több tagja is dolgozott az első *BioShockon*, ez pedig elég nívós ajánlólevél a *City of Brass* nyújtotta kalandhoz. A játékot a klasszikus arab mesegyűjtemény, Az Ezeregyéjszaka meséi inspirálta, a címet is egy történet, vagyis maga a mesebeli város ihlette.

NINCS KÉT EGYFORMA VÉGIGJÁTSZÁS

A roguelike játékok sajátossága az egyik, ha nem a legizgalmasabb alapvető játékmechanikája, hogy a pályák minden egyes játék/kaland/futam (ahogy tesszük) indításakor véletlenszerűen generálódnak. Természetesen csak adott keretek között, így nem kell félni attól, hogy rögtön az első szinten valami egészen brutális útvesztőbe csöppenünk, de az is garantált, hogy a végső szakasz rengeteg kihívást tartogat. A *City of Brass* története szerint egy vakmerő tolvajt alakítottunk, akinek az a célja, hogy kirabolja az arab legendákban sokat emlegetett várost, és arannyal, meg egy csomó értéktárggyal a zsebében hagyja el a metropoliszt. Ez viszont nem kis kihívás, sőt – minden egyes szakaszon több veszély is leselkedik ránk az inkább csak ijesztő, mint erős szellemektől kezdve a kíméletlen ellenségekig. Nem is beszélve a számtalan és változatosan gyil-



INFO

Kiadó
Uppercut Games
Fejlesztő
Uppercut Games
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Belső nézetből játszható roguelike hack and slash kaland hangulatos arab környezetben.
PEGI 12+

koló csapdáról. Azért tolvajunk sem felkészületlenül vágott bele a kalandba. Bal kezünkben egy multifunkcionális ostort tartunk; még Indiana Jones is megirigyelné az egyes mozdulatokat. Az ostor mellé jobbkézből egy még halálösztönű pengét ragadunk, amely csak a közelharcokban hatékony, de akkor nagyon. Az egyes végigjátszások során 12 szinten kell átküzdenünk magunkat, hogy végül szembeszállhassunk a legfőbb ellenséggel a dicsőségért és rengeteg kincsért.

NEM MINDEN ARANY, AMI FÉNYLIK

Gondolhatnánk tehát, hogy alapvetően egy változatos és izgalmas roguelike (vagy ahogy a fejlesztők emlegették: rogue-lite) kalanddal van dolgunk, hiszen a pályákon rengeteg különböző ellenség és csapda is felbukkanhat, de ennél kicsit árnyaltabb a helyzet. A *City of Brass* alatt futó Unreal 4 motor nem néz ki rosszul, viszont mindössze négy különböző témában generálódhatnak a szintek, így néhány próbálkozás, illetve végigjátszás után hamar úgy érezhetjük, mindent láttunk a játékból. A mozgással és a játékmechanikákkal nincs sok gond. Az ostorral bátran lehet kísérletezni, kreatív módon hatástalanítani az ellenfeleket, és a karakterünk futáshoz, ugráshoz, csúszáshoz és mászáshoz kapcsolódó animációi is rengeteg lehet. Néha kicsit darabosnak tűnhet, de ez főleg harc közben fordulhat elő, amikor a két kardsuhintás közti frame-ben kapunk be egy ütést. A játékok során limitált életerőponttal rendelkezünk, és ha az elfogy, akkor véget is ér a futam – ez is egy roguelike jellemző, ami csak még izgalmasabbá és kockázatosabbá teszi a *City of*

Brass. Nem szabad megfeledkezni a szívecskékről, és előfordulnak olyan esetek, amikor nem éri meg kockáztatni egy kincset. Egy pályát akkor teljesítünk, ha adott időn belül elérjük a város középpontját. Ebben egy iránymutató nyíl van segítségünkre, de én nagyon hiányoltam a minimapet – jó lett volna megnézni, hogy állok egy szinten, és még mennyi időm lehet felfedezésre, gyűjtögetésre. A megszerzett arannyal lehet üzletelni is – a felbukkanó dzsinneknél több bónuszt és fegyvert is vásárolhatunk. Mivel a játékmenetét könnyű megtanulni, a nehézségen pedig állíthatunk a divine blessing- és burden-kártyákkal, az arab világot idéző roguelike izgalmas kihívás lehet a játéktípussal ismerkedőknek és tapasztaltabb játékosoknak is.

Kivi

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Dual Core 2,4+ GHz, 4 GB RAM, GeForce GTX 550, DirectX 11, 4 GB szabad hely

- + hangulatos arab világ
- + részletes naplóleírások
- + kreatív harcrendszer
- nincs minimap
- hamar repetitívává válik
- helyenként kissé darabos animációk

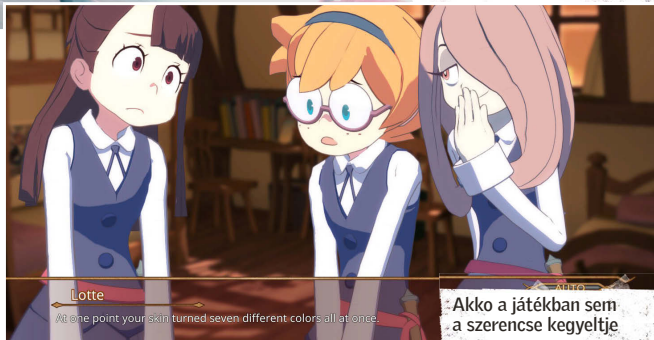
KIVI

Nem váltja meg a világot, de a stílus rajongóinak kellemes kikapcsolódás.

70

Teszt

» LITTLE WITCH ACADEMIA: CHAMBER OF TIME



Az ellenfelek ismerősek lesznek az animeszériából



Több társunk is igen képzett a mágia használatában

PRE-ORDER POFON

A játékhoz szokatlan előrendelői ajándék is járt: egy teljes játék. Oké, kicsi játék, de a Magic Knight Grand Charion ettől még lehetett volna jó is. Sajnos azonban ez egy bőven átlag alatti shoot 'em up és egy botrányosan rossz, belső nézetes verekedős játék kombinációja, és mint ilyen, inkább sértés, mint ajándék.



A mágusiskola kidolgozottsága parádés; az itt játszó küldetések sajnos már nem olyan jók

LITTLE WITCH ACADEMIA: CHAMBER OF TIME

BIZTON ÁLLÍTHATOM, HOGY AZ UTÓBBI ÉVEKBEN AZ ANIMEVILÁG EGYIK LEGPOZITÍVABB TÖRTÉNETE A LITTLE WITCH ACADEMIA SZTORIJA VOLT.

Az eredeti, 25 perces rövidfilm egy fiatal tehetségeket támogató alap segítségével jött létre, és annyi rajongót szerzett, hogy a Kickstarteren öt óra alatt összegyűlt a második részhez szükséges pénzmenyiség. Ez is beváltotta a reményeket, így aztán tavaly már egy 25 epizódos, nálunk a Netflixen látható széria is érkezett. Mindez pedig azért igen pozitív, mert az LWA egy igényesen megrajzolt, vidám sorozat, amely a mai animedivattal ellentétben nem a legszomorúbb szexuális kislékre épít.

NOVA ROXFORT

Mindezzel nem azt akarom mondani, hogy a sorozat ne használna paneleket, elvégre egy boszorkányiskolában járunk, a főhős pedig egy rémületesen kevés mágikus energiával rendelkező, ráadásul végtelesen emocionális és peches bakfis. Szerencsére a szeleburdi, kizárólag érzelmei által mozgató Akko van olyan szimpatikus karakter, hogy élvezettel követjük kalandjait. A játék a mintául szolgáló hangulatának rekreációját nagyszerűen oldotta meg: Akko pontosan azokkal az arckifejezésekkel reagál az öt érő sorscsapásokra, mint a sorozatban, az iskola, Luna Nova is úgy néz ki, mint ahogy a tévében megszoktuk, és mivel az eredeti zenéket és (japán) szinkronszínészeket használják, az illúzió majdnem tökéletes.

Akkor sincs gond, ha valaki kimaradt volna az előzményekből – minden fontosabb karakter bemutatkozásakor, illetve jelentő-



INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
Fejlesztő **A* Games**
Platform **PC, PlayStation 4**
Röviden **A** hasonló című animeszéria feldolgozása sok beat 'em up akciórészlettel, illetve rengeteg iskolai mászkálással.
PEGI 7+

sebb események megmagyarázásakor a játék felkínál egy feszesre összevágott jelenetsort az animéből. A történet amúgy teljesen új: a sztori Akko sokadik büntetésével nyit – hiába kezdődne a nyári szünet, neki és két állandó tettetársának a könyvtárat kell rendbe tennie. Itt hamar rátalálnak egy mágikus órára, amely időhurokba zárja őket, és amíg rá nem bukkannak a kitérés módjára, állandóan újra kell élniük ezt a napot.

ÉLESEBB A KARDNÁL A WAND

A gyakorlatban a *Chamber of Time* két, teljesen eltérő játékelemre bontható: egyfelől Luna Nova végtelenné tűnő folyosóin kajtathatunk, rétestesztaként nyúló miniküldetéseket teljesítve és persze párbeszéddekkel mozgatva előre a sztorit. Másfelől akció is van: a könyvtárban egy ajtó szörnyekkel teli labirintusba nyílik, ahol a végtelenségig lehet tápolni.

Az akció papíron nagyon jól fest: az összesen hét lehetséges karakterből mindig hármat vihetünk le a csataterre, és bár a konkrét küzdelem afféle beat 'em up-jelleggel zajlik, az egészet működtető fejlődési rendszer megdöbbentően mély. Minden remekül hangzik, épp csak egyetlen dolog lett elbaltázva: maga a játékmenet. A harc mindig túl lassú, a varázslatok miatt a kombórendszer kihasználatlan, ráadásul két, gépi irányítású társunk is végtelesen ostoba.

Az iskolai élet modellezése is így készült: az ötletek nagyszerűek, a megvalósításba viszont tengernyi hiba csúszott. Az itteni küldetések ritkán lépik túl a „keresd meg, vidd oda” szintet, csak épp, mire kiderítjük, hogy pontosan mit, kinek, hová és mikor kell elcipelni, megöszüllünk. A „mikor” amúgy is kar-

dinális kérdés, hiszen az idő folyamatosan telik, és ha lekésünk egy találkozót, várhatunk egy napot.

L.W.A. – STRAIGHT OUTTA LUNA NOVA

Néha egy rossz játékon érződik, hogy az talán a fejlesztőket sem érdekelte, máskor meg úgy tűnik, hogy a fejlesztők kizárólag rossz ötleteket engedtek érvényesülni. A *Little Witch Academia* más – látszik rajta a szeretet és az igyekezet, de vagy az alacsony büdzsé, vagy a túlbecsült képességek miatt a gyakorlatban vajmi keveset sikerült ebből úgy bemutatni, hogy arra vágytunk. A hangulat pont olyan vidám, mint az animében, így nehéz haragudni a játékra, de nemigen érthető, hogy miért kellett ilyen mennyiségű erőltetett tartalommal kitömní a *Chamber of Time* játékidejét. Nagyon kár érte, mert így tényleg csak a széria fanatikus rajongóit fogja szórakoztatni.

Grath

HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), Intel Core i3-4160 3,6 GHz, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 750Ti (2 GB), DirectX 11, 12 GB szabad hely

- + az eredeti humor és báj
- + mély fejlődési rendszer
- igen monoton és repetitív
- nagy gépigény
- nem élvezetes a harc

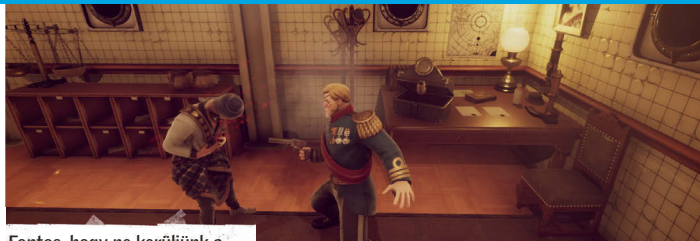
GRATH

Papíron akár az év egyik legjobbja is lehetne. A gyakorlatban nem az.

55

EZT MÁR LÁTTUK

A játékot fejlesztő Blazing Griffin készítette a The Ship: Remastered című alkotást is, ami gyakorlatilag a 2006-os The Ship: Murder Party remake-je. A Murderous Pursuits alapjait is nagyjából ezek a játékok adják, szóval a srácok nem változtattak a jól bevált recepten, de ez nem is igazán probléma.



Fontos, hogy ne kerüljünk a pisztoly rossz végére



Mindig érdemes résen lenni, hiszen senkiben sem bízhatunk



Egész pofások a hajó különféle termei



Gyilkos összejövétel

MURDEROUS PURSUITS

A ZON KEVESEK KÖZÉ TARTOZOM, AKIK KIMONDOTTAN ÉLVEZTÉK AZT A TÖBBJÁTÉKOS MÓDOT, AMIT TÖBB ASSASSIN'S CREED RÉSZ IS MEGKAPOTT. Ebben nagyjából az volt a lényeg, hogy eltegyük láb alól saját célpontunkat, de közben arra is figyeljünk, hogy a bennünket üldöző játékos ne találjon ránk. A *Murderous Pursuits* is ezt a megoldást használja alapként, ráadásul a fejlesztő Blazing Griffinnek már van tapasztalata ezen a téren (bővebben a keretes írásban). A koncepció tehát érdekes, de mégsem lehetünk teljesen elégedettek.

VIGYÁZZ, MÖGÖTTED VANI

A játék története szerint a rejtélyes Mr. X meghív bennünket mind kinézetében, mind pedig utasait tekintve a viktoriánus időköt idéző, óriási, lebegő hajójára, hogy ott aztán elvegyüljünk a többiek között, és levadászunk áldozatainkat. Ha beléptünk egy játékba, akkor első dolgunk az lesz, hogy kiválasszuk karakterünket, mellé két speciális képességet, és máris belevethetjük magunkat az örületbe. A meccs elején a program kijelöl nekünk egy másik játékost, akit likvidálnunk kell, és ha sikeresen teljesítettük a feladatot (vagy elrontottunk valamit, tehát nem sikerült végeznünk az illetővel), új célpontot kapunk, és ez így megy egészen a meccs végéig. Többféle fegyvert találunk elszórva a pályán, nem mindegy azonban, hogy melyiket vesszük magunkhoz, ugyanis némelyik több pontot ad egy-



INFO

Kiadó **Blazing Griffin**
Fejlesztő **Blazing Griffin**
Platform **PC**
Röviden Többjátékos móka, amelyben mindig egy adott célpontot kell likvidálnunk, miközben minket is üldöz valaki.
PEGI N/A

egy ölés alkalmával. Márpedig fontos, hogy sok pontot gyűjtsünk be, hiszen ezen múlik a győzelmünk. Szerencsére nem leszünk teljesen elveszettek a pályán, a játék segít a navigációban. Láthatjuk például, hogy nagyjából merre kószál a célpontunk, és azt is, ha egy ránk vadászó játékos a közelben tartózkodik. Fontos, hogy ne hívjuk fel magunkra a figyelmet; ha szaladunk, vagy épp csak gyorsabban sétálunk, gyanút kelthetünk a többiekben, így néha nem árt elvegyülnünk a tömegben, hogy ne legyünk nagyon feltűnőek. Ráadásul több pontot kapunk egy öléskor, ha alacsony a feltűnést jelző mutatónk, szóval tényleg érdemes erre odafigyelni. Az itt-ott strázsáló örököt sem szabad számításon kívül hagyni, mert ha tetten érnek, simán letartóztatnak, és elbukjuk a feladatot. A különleges képességek is visznek egy kis csavart a dologba, és bizony jól is jönnek, ha egy kis segítségre lenne szükségünk. Ám hiába az érdekes játékmenet, sajnos több olyan dolog is van, amitől nem az igazi a *Murderous Pursuits*.

HÁT, EZ NEM EGY TEAPARTI

Kezdjük mindjárt azzal, hogy kevés a játékos. Ez persze nem feltétlenül a fejlesztők hibája, és szerencsére a meccsek akkor is elindulnak, ha kevés az online felhasználó, mert ilyenkor gépi ellenfelek töltik fel a helyeket, de ez azért persze nem ugyanolyan, mintha valódi játékosokkal játszanánk. Az sincs rendben, hogy súlytalanok a szintlépések, nem jár értük semmiféle jutalom, ezáltal nincs mi motiválja az em-

bert. A tapasztalati pontok csak pörögnek, de nem fejleszthetjük karaktereinket, nem vásárolhatunk ilyen-olyan extrákat, így feleslegesen kerültek be a szintek. A karakterekhez ugyan lehet skinet gyűjteni, de ezek csak átszínezések, nem túl érdekesek. A *Murderous Pursuits* április végén jelent meg, tehát egy viszonylag új címről van szó, így valamelyest érthető, hogy nincs zsúfolásig tele tartalommal, de lehet, hogy a Blazing Griffinnek nem ártott volna élnie a Steam korai hozzáféréseinek lehetőségével, ugyanis jelenlegi állapotában még félkésznek érződik a játék. Az alapok jók, ahogy a megvalósítás is, de ez valószínűleg kevés lesz, ha a fejlesztők azt akarják, hogy hosszú távon sikeres legyen a játékuk.

Gucs

HARDVER

Windows 7, Intel i3 6100, 4 GB RAM, GTX 600, 8 GB szabad

- + izgalmas koncepció
- + szórakoztató játékmenet
- kevés tartalom
- felesleges szintlépések

GUCS

Egy kis csiszolás, toldás-foldás, és egész jó lesz ez.

75



Draga, az Empire kiváló tábornoka tapasztalt útitárs



Urralia felperzselte birodalma vár a megváltásra

Időutazós nyomozás a birodalom megmentéséért

OMENSIGHT

NEM SOKAT VACAKOL AZ OMENSIGHT, RÖGTÖN A JÁTÉK ELINDÍTÁSA UTÁN BEDOB

A TÖRTÉNET SÚRÚJÉBE. Vagyis pontosabban a világvége kellős közepébe, amelynek bekövetkeztét majd nekünk kell megelőznünk a rejtélyek felgöngyölítésével. A Spearhead Games legújabb alkotása a *Stories: The Path of Destinies* univerzumában játszódik, de más idősíkon elmesélt történetet dolgoz fel.

ÚJRAÉLNI, ÉS MEGELŐZNI A VILÁGVÉGÉT

A játék az Urralia birodalmába kalauzol bennünket. A mese elején megtudjuk, hogy a pygarian és a rodentian közösségek háborújának következményeképp valaki megölte a Godless-Priestest, foglyul ejtette halhatatlan lelkét, és szabadjára engedték Voden-t, a sötétségistent. Voden elhozta magával az apokalipszist, az egykor békés Urralia pedig elpusztult. A birodalmat antropomorf karakterek népesítik be – medvék, macskák, kutyák, madarak, rágcsálók, akik saját közösségeket alkotnak. No meg vagyunk mi, az úgynevezett Harbinger, az arc nélküli, néma figura, akinek nevét mindenki ismeri, de csak egyvalamit tudnak róla: akkor jön el Urraliába, ha veszélybe kerül a birodalom. A misztikus hősnék több inkarnációja is létezik, mi a legfiatalabb felett vesszük át az irányítást, akít Voden pusztítása idézett meg. Harbinger nem ismeri még a világot, a történelmet, de kiváló harcos, és gyorsan tanul, így a történet előrehaladtával egyre több különleges képességet uralunk, valamint bővül harci repertoárunk is.



INFO

Kiadó
Spearhead Games
Fejlesztő
Spearhead Games
Platform
PC, PlayStation 4
Röviden Sajátos grafikai világban játszódó akció-kalandjáték RPG-elemekkel egy lelkes indie fejlesztőcsapat jóvoltából. **PEGI 12+**

A legfőbb célunk leleplezni az istentelen papnő gyilkosát, valamint megakadályozni Voden eljövételét és ezáltal Urralia végromlását. A boszorkány (misztikus, az idő síkján kívül létező entitás) egyengeti utunkat, és magyarázza el, mit kell tennünk, hogy megoldjuk a rejtélyt. A világvégehez vezető eseményeket több szálon ismerjük meg, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy folyamatosan újraéljük Urralia utolsó napját – mindig más perspektívából, új, addig ismeretlen oldalról megvizsgálva a történeteket. A napot egy kísérő kiválasztásával indítjuk, akinek belépünk az életébe, hogy beleavatkozzunk a végkifejletbe, és új információkkal gazdagodjunk a gyilkossággal kapcsolatban. Nem számít, hogy milyen sorrendben vágunk bele a kalandokba, sőt mindegyiknek többször is neki lehet esni, ha esetleg kihagytunk valamit. A nyomozás állását egy külön panelen követhetjük figyelemmel a kiindulási helyszínen – megnézhetjük, mit tudunk meg, milyen újdonságokat tanultunk, és még mennyit kell kutakodnunk a végkifejletig. Ezen a „bázison” fejleszthetjük is Harbingert – szintet léphetünk, erősebb fegyverünk, több életpontunk lehet, és a megszerzett borostyánkőveket felhasználva új mozdulatokat tanulhatunk. Nincs túlbonyolítva a rendszer, de egy kicsit komplexebbé teszik a játékot az RPG-elemek, és mindig izgalmasabb egy új kalandba erősebben, illetve nagyobb tudással felvértezve belevágni.

TÖBBET ÉSSZEL, MINT ERŐVEL

Az *Omensight* harcrendszerére nem lehet panasz. Az alapok elsajátítása egyszerű – egy könnyű és egy nehéz támadás, il-

A SPIRITUÁLIS ELŐD

A 15 fős montreali fejlesztőcsapat a két évvel ezelőtt megjelent, több díjat is elnyert *Stories: The Path of Destinies* tartja az *Omensight* elődjének. A két játék ugyanabban a világban játszódik, de egymástól független történetek, illetve a *Stories* kevésbé komor, sötét, mint utódja.

ltve kitérés áll a rendelkezésünkre, de a csaták nem az esztelen gombnyomkodásról szólnak. Még a normál nehézségi szinten is érdekes jól időzíteni a félregrásokokat és a támadásokat, a legnehezebb fokozaton pedig nem jutunk sokáig, ha nem figyelünk oda, főleg a boss fightok miatt. Az időt több esetben is manipuláljuk (a nap újraélésén kívül), és nagyon érdekes, ahogy a háború és a főszereplők megismerésével folyamatosan elmerülünk a történetben, megváltoztatjuk az elkárhozott Urralia sorsát. A szinkronhangok zseniálisak, az aláfestő zene is a helyén van, egyedül az időnként kényelmetlen, megváltoztathatatlan kameraállások zavartak. Az *Omensight* összességében egy izgalmas, látványos, de kissé repetitív történet, egy végigjátszást azonban mindenképp megérdemel.

Kívi

HARDVER

Windows Vista/7/8/10 (64 bit), Intel/AMD Dual Core 2 GHz+, 6 GB RAM, GeForce GT 640/Radeon HD 7790 (1 GB VRAM), DirectX Version 10, 5 GB szabad hely

- + kiváló szinkronhangok
- + érdekes történet
- + egyedi látványvilág
- furcsa kameraállások
- repetitív

KÍVI

Izgalmas és akciódús kaland mesztéri szinkronizált szereplőkkel.

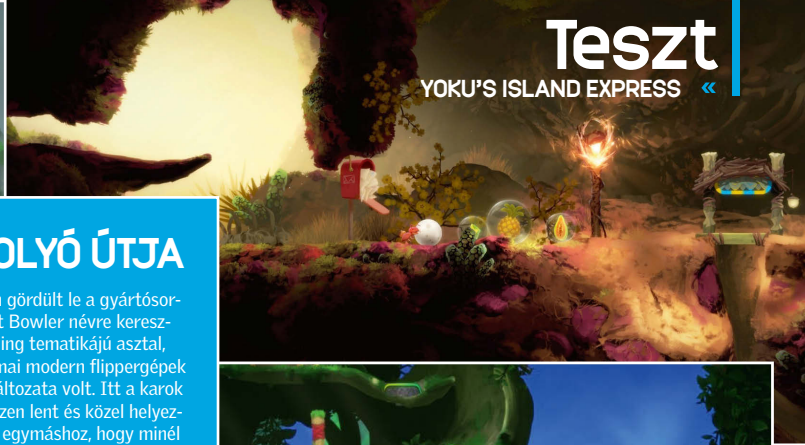
81



A továbbjutáshoz muszáj minél több gyümölcsdarabot összeszednünk, de csak óvatosan, mert ha leesik középen a golyó, akkor néhány finomságot elveszítünk a gyűjteményünkéből

A GOLYÓ ÚTJA

1950-ben gördült le a gyártósorról a Spot Bowler névre keresztelt, bowling tematikájú asztal, amely a mai modern flipperegépek legelső változata volt. Itt a karok már egészen lent és közel helyezkedtek el egymáshoz, hogy minél tovább tartson az élmény.



„Itt úgysem jössz át...”, kivéve, ha van nálad gomba

A világ legnagyobb flippere

YOKU'S ISLAND EXPRESS

ÖSSZEMOSÓDOTT ELŐTTEM GYEREKKOROM NÉHÁNY EMLÉKE.

Leckekörmölés után alig vártam, hogy a gombafüggő Marioval ugrálgassak, és ha a felnőttek miatt nem lehettem otthon, hogy nyüstöljem a gépet, akkor ment a durcizás. Ellenben, ha néhanapján elrángattak a családi tűzhelytől, és véletlenül (köhöm) a hörpintőben lyukadtunk ki egy baráti koccintás erejéig nagykorú ismerőseimmel, visszafojtva vigadtam, mert a szörpiző sarkában többnyire volt flipperegő, ahova én elvonulhattam pár behűtött két decis, üveges kólával és egy maréknyi húszással. Enyém volt a világ, meg a fémgolyók feletti uralom.

EGY BOGÁR ÉLETE

És tessék, ezt az összemixelést is megértük. Vagy úgy is nyithatnám ezt a bekezdést, hogy tudod, mi lesz, ha keresztel egy platformjátékot és egy négy lábán álló flippermasinát? A *Yoku's Island Express*. Nyugodtan dobjatok kávézás után a pohár aljába ragadt cukormasszába, ha tudatlanságom miatt most balgaságot írok, de ehhez hasonló hibrid alkotással még nem találkoztam, és amennyire elképzelhetetlen elsőre az egész menete és felépítése, pont annyira szórakoztat, miután megállíthatatlanul megindul a lendületes kaland. Főhősünk egy ganajtúró postás: nem a levélhordó munkásokat illetem ilyen csúfnévvél, hanem tényleg egy kakigörgető ízellátóbút kell majd irányítanunk, és az ő golyóját, mármint, amit maga előtt toj, illetve toj. Ennek köszönheti, hogy Mokumana-



INFO

Kiadó **Team17**
Fejlesztő **Villa Gorilla**
Platform **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Platformjátékba olvasztott flipperelemény, amelyben egy ganajtúró bogár a postás. Izgalmas egyveleg, az már hétszentség. PEGI 7+

szigetén olyan sebességgel és eredményesen juttatja el a postaládákba kívánczó dokumentumokat, hogy azonnali fizetéselemést érdemelne, ha minden rendben menne a környéken. Új fiúként ránk hárul a feladat, hogy segítsünk a vízzel körbevett földrész élőlényeinek, ugyanis hamar kiderül, hogy egy hatalmas, barna ősi istenség csapdába esett. Mi pedig nagyon szívesen tesszük meg értük, mert roppant jól szórakozunk majd, miközben ide-oda ütögetjük tettere kész bogarunkat a térségben található flipperkarokkal. A játék készítői minden szempontból remek munkát végeztek a világ megalkotásával, mert úgy sikerült tökéletesen kombinálniuk a két játéktípust, hogy nem tűnik erőltetettnek, sőt teljesen magával ragad a látvány, a zene és a hangulat. Nagyon élveztem azt, amikor pillanatok alatt kerültem egy flipperasztal-szerű helyre, ahol teljesítve a feladatot és a bónuszokat, már száguldhattam is tovább, és annyifelé ágazott néhol az utam, hogy csak pislogtam – „Mégis innen merre, hogyan tovább?” Mert bizony gyakran dönthetjük el, hogy melyik irányba induljunk, hol kutasunk alaposabban rejtett tárgyak után, és szinte kötelező jelleggel érdemes is keresgelnünk, mert a gyűjtögethető gyümölcsdarabokkal oldhatunk fel olyan lökéselemeket, amelyek szükségesek lesznek a továbbjutáshoz. A pályaszervezetből adódó kihívások mellett örömmel konstatáltam, hogy bosszarcokba is belepörgünk, ami nagyot dob az élvezeti faktoron. Szerencsére a fejlesztők tágra nyitják előttünk Mokumana szigetét, mert homokos tengerpartoktól sú-

rú dzsungelig, havas hegytetőktől egészen a sötét barlangrendszerekig visz majd az utunk. Mintha egyik tematikájú flipperről ugrálnánk a másikra.

AZÉRT MOSS KEZET UTÁNA

A Team17 kiadó ragyogóan vitt a *Worms* kukacai után egy újabb rovarát a pixelvászonra, és igaz, ez nem csapatban játszható kaland, de a kicsiktől a magamfajta mamlaszig minden korosztályt lazán elszórakoztat. Elfogadtam volna, ha egy hangyányit nehezebbre kalapálják a kihívásokat, de ez nem von le az értékéből, és így legalább minden gép egyben marad, mert ugye itt hiába is taszítanánk oldalba a platformokat, hogy picit másfelé guruljon az a bélsárgolyó, nem működne.

Nightwolf

HARDVER

Windows 7, Intel i3-2100 3 GHz/AMD A8-5500 3, 2 GHz, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GT 630/AMD Radeon 7770/Intel HD 530 (1 GB), 3 GB szabad hely

- + platformflipper, még kimondani is jó
- + ötletesen megkreatált pályák
- + hangulat
- + ganajtúró postás
- egy pöttyet lehetne nehezebb

NIGHTWOLF

Most már tudom, hogy mivel helyettesíthető egy flipperegő.

84

Hát nem gyönyörű?



HALLGATNI ARANY

A játék soundtrackje közel egy tucatnyi zenész közreműködésével készült, akik között van csellós, mandolinós, trombitás és buzukis is. A zenei album kevesebbe kerül, mint egy mozijegy, így ha megragadott benneteket a FAR: Lone Sails hangzásvilága, érdemes lecsapnotok rá a Steamen.



Lélegzetelállító pillanatok



Ez a bádoggasztzni az életünk



Hé, haver, hol a kocsim?

FAR: LONE SAILS

MIKOR MÁR ATTÓL TARTOTUNK, HOGY POSZTAPOKALIPTIKUS TÉMÁBAN NEM NAGYON LEHET ÚJAT MUTATNI, JÖTT A FAR: LONE SAILS STÚDIÓJA, ÉS AZT SUTTOGTA A FÜLÜNKBÉ: Ó, DEHOGYNEM! Az Okomotive különleges hangulatú „túlélőjátéka” egy meglehetősen érdekes felütéssel kezd: olyan világban járunk, ahol az óceánok elpárologtak, és az egykor virágzó civilizáció csak romokat hagyott hátra az utókornak. Főhősünk egy magányos lány (küllemét tekintve akár Piroska is lehetne), akivel célunk mérhetetlenül egyszerű: működésre kell bírniuk steampunk stílust idéző járművünket, majd folyamatosan menedzselni azt, hogy egyre tovább és tovább jussunk a porlepte tengerfenéken, miközben a természet – és az emberiség által hátrahagyott elemek – próbára teszik kitartásunkat és az oltalmunkra szolgáló fémszörnyeteg képességeit.



INFO

Kiadó **Mixtvision**
Fejlesztő **Okomotive**
Platform
Nintendo Switch
Röviden Egy felfedezésre épülő kalandjáték, amelyben a sivataggyá vált óceánban kell továbbjutniuk egy folyamatosan menedzselést igénylő, különleges járművel.
PEGI **N/A**

sinánkat ellátjuk üzemanyaggal, gondoskodunk előrehaladásáról, megszereljük, ha kell, és figyelmet fordítunk arra is, hogy ne amortizálódjon le – egyértelműen a róla történő gondoskodás adja a játék sava-borsát. Mind ez azonban nem is olyan egyszerű, mint hinnénk, hiszen sosem tudhatjuk, hogy mi fogad a következő területen: pusztító jégeső ugyanúgy előfordulhat, mint egy mély gödör, egy tornádó vagy éppen egy áthatolhatatlannak hitt akadály. A csapat nagyon kreatívan használta ki a koncepcióban rejlő lehetőségeket, így továbbjutásunk módjának megtalálása többször is átcsaphat gyermeki lelkesedésbe. Hathatós tevékenységünknek köszönhetően egyre többet és többet szippanthatunk magunkba az apokalipszis utáni planétából, és játszadhatunk el a gondolattal, hogy mi történhetett, ami miatt a szárazföld bolygó hollandijává váltunk.

SZÍNEK SZÁLLODÁJA

Persze fele ennyire sem lenne hangulatos az újjáéledő pusztában csatangolni egy kezekkel felszerelt fémbarkában, ha az Okomotive nem gondoskodott volna a kellemes látványvilágról. Eleinte úgy érezhetjük magunkat, mintha egy interaktív noir filmbe csöppentünk volna, majd szépen fokozatosan felkúszik a képernyőre a többi szín is, az így létrejött kompozíciók pedig háttérképnek is tökéletesek lennének. Sokat dobnak az összképen a fel-felcsendülő lágy dallamok is, amelyek a szemünk előtt megelevenedő látképpel együtt magával ragadó atmoszférát alkotnak. Ha nem lenne az a

néhány kellemetlenség (például a framerate ingadozása), amely beárnyékolja a játékélményt, zavartalanul élvezhetnénk a FAR: Lone Sails játékménét, de akit nem tántorít el a lineáritás, a tradicionális történetvezetés hiánya és a zero újrajátszhatósági faktor, annak így is jóleső időtöltésben lesz része. Elvégre nem lehetünk mindig mi az univerzum hősei, néha az is elégedettség és megnyugvás töltögetheti el a nyitott világú játékokkal telített szívünket, ha túljutunk az utunkba kerülő következő akadályon. Ez a cseppet sem hagyományos kalandjáték pedig erre az egyszerűsége, erre a földhöz ragadottságra épít. Néha kell ilyen is.

Szada

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core 2 Quad Q6600 2,4 GHz/AMD FX 8120 3,1 GHz CPU, 4 GB RAM, Nvidia GTX 460/AMD Radeon HD6570, 3 GB szabad hely

- + menedzselés
- + hatásos atmoszféra
- + hangulatos dallamok
- framerate-gondok
- túl lineáris
- keveset tudunk meg a világról

SZADA

Ahová mi megyünk, ott nincs szükség utakra.

80



OLVASSA A GAMESTAR DIGITÁLIS VÁLTOZATÁT!

Nem kell tárolni, virtuális könyvespolcán bármikor elérí



Ajándékba
is vásárolható



Kiadványát
több eszközön
is elérheti



Pár kattintással
azonnal olvasható,
előfizethető



BEVETÉSRE KÉSZEN

Márciusban megjelent az 1999-es Battlezone II: Combat Commander című FPS-RTS újramegalkotása is, amely mellett, hogy elhagyta címéből a sorszámozást, korszerűbb látványt, modtárogatást, achievementeket és legfeljebb 14 játékos részvételével zajló online küzdelmeket hozott. Mindezt úgy, hogy nem emelt semmiféle válaszfalat a játékosok közé, azaz mindegy, hogy Steamen vagy GOG-on vásárolják meg, együtt multizhatnak.

Ez a jelenet akár egy új Tron-játékból is származhatna



Mintha ismét 1980-at írnanék

Neonfényes tankcsaták

BATTLEZONE GOLD EDITION

KIALAKULÓBAN VAN EGY ÚJ TREND, MISZERINT EGYKORI VR-JÁTÉKOKAT NÉMILEG ÁTGÚRVÁ ISMÉTELTEN PIACRA DOBNAK, DE ÚGY, HOGY FUTTATÁSUK TÖBBÉ NE IGÉNYELJEN SEMMILYEN HEADSETET.

Ezáltal megsokszorozzák potenciális vásárlóik számát, valamint olyan platformok felé is nyithatnak, mint a virtuális valóság elől elzárkózó Xbox One és Nintendo Switch. Ebbe a sorba illeszkedik be a *Battlezone* is, amelynek legutóbbi iterációja nem a kilencvenes évek végén két részt is megért FPS-RTS hibrid mellékszálát vette alapul, hanem azt a tankos lövöldét, amely dróthálós vektorgrafikájával és kiforrott játékméletével 1980-ban egy generációt ösztönzött malacperselye feltörésére, hogy játéktérmi automatába dobálja utolsó centjét is. Papíron remekül hangzott, hogy modernizált formában, fejünkön a PlayStation VR headsetjét viselve (a PC-s változatra csak ezután kerítették sort) tapasztaljuk meg ismét az élményt, ámde a megvalósításba hiba csúszott. A Rebellion – amely időközben megvásárolta a franchise-t – mindent megtett, hogy elejét vegye a játékosok jelentős arányánál jelentkező hányingernek, de sosem sikerült maradéktalanul felszámolnia a kinetózt (mozgásbetegség) kiváltó okokat, amelyek a *Battlezone* kamerakezelésével és irányítási sémájával függttek össze. Emiatt aztán szerkesztőségünk edzettebb VR-játékosai sem bírták huzamosabb időt eltölteni a Cobra tankok pilótáfkéjében anélkül, hogy rosszul ne tört volna rájuk.

TELE KÉREM A TANKOT

Márpedig élményes és kettős látás mellett nehezebb elviselni a kerettörténet su-



INFO

Kiadó **Rebellion Developments**
Fejlesztő **Rebellion Developments**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Az Atari játéktérmi klasszikusából készült remake VR-mentesített változata, amelyben tankcsatákat vívunk a Tron filmekéhez hasonló környezetben.
PEGI 7+

taságát is. Utóbbi szerint egy gonosz MI átvette az uralmat, nekünk pedig egy távirányított (ez megmagyarázza, hogy miért nem rajzoltak testet a pilótának) tankkal kell átgázolnunk annak robothadseregén, hogy Zsáros Frodó konokságával haladjunk a vulkán felé, amely nemezisünk fizikai valóját rejt. Ha az elpusztult, generálhatunk magunknak újabb kampányt, majd ismét nekiveselkedhetünk az egymáshoz hexatábla-szerűen kapcsolódó pályák teljesítésének, de legközelebb már célszerű baráti társaságban. Kezdetben három harcjármű közül választhatunk, amelyek fegyverrendszerük, védelmi képességeik és menettulajdonságuk tekintetében is eltérnek egymástól, de később feloldhatunk további típusokat, illetve fegyverzenélunkat és pajzsunkat is hatékonyabbá tehetjük. Csak pusztítsuk serényen az MI csapatait (köztük repülő drónokat), romboljuk le erődtímeit, illetve hackeljük meg mindet, amihez hozzáférünk (elég az objektum közelében tartózkodnunk), és akkor lesz miből fejlesztenünk.

MITŐL ARANY?

A *Battlezone Gold Edition* legjelentősebb vívmánya a VR-headsetek alkalmazásának opcionálissá tétele. Ezenfelül pedig mellécsomagolták a játékhoz utólag kiadott tartalmakat, így már az első pillanattól kívülből átfesthetjük választott páncélosunkat, amelynek dekorációját mókás bobble head-figurákkal egészíthetjük ki, továbbá teljesen abszurd dudszólammokkal hozhatjuk a frászt ellenségeinkre. Megkaptuk a Classic-módot is, ezáltal az eredetihöz megtévesztésig hasonló külsőségek közepette kaphatjuk szét az életünkre törő tankokat. Csalódást okoztak viszont a

fejlesztők a félgenerációs konzolváltozatok erőforrásainak kihasználását illetően. Míg Xbox One X-en 4K-közeli felbontás és a HDR-támogatás kényeztetni szeméinket, addig PS4 Prón egyik sem jutott nekünk, be kell érniük full HD-vel. Ezek után örülhetünk, ha a készülők Switch-változat egyáltalán a 720p-t eléri. S habár felesleges azt várni a Rebellion játéktól, hogy megrengesse a világot (nem is teszi), érdekes egy esélyt adni neki, ha instant salangmentes FPS-élményre vágyunk, amely tempós játékméletével és pillanatok alatt megszokható irányításával kellemes emlékeket ébreszt a mostanság divatos lövöldéktől megcsömörlött játékosokban. Fogasztása viszont csak kisebb dózisokban ajánlott, különben még azelőtt ráununk, hogy megszolgálja az árát.

Chavalier

HARDVER

Windows 7 SP1 (64 bit), Intel i5-4590, Nvidia GTX 970/AMD 290, 8 GB RAM, 4 GB szabad hely

- stílusos látványvilág
- nincs több rosszullet
- Classic-mód révén teljesebb retró élmény
- ➖ bugyuta sztori
- ➖ repetitív missziók
- ➖ egyelőre kevés játékos

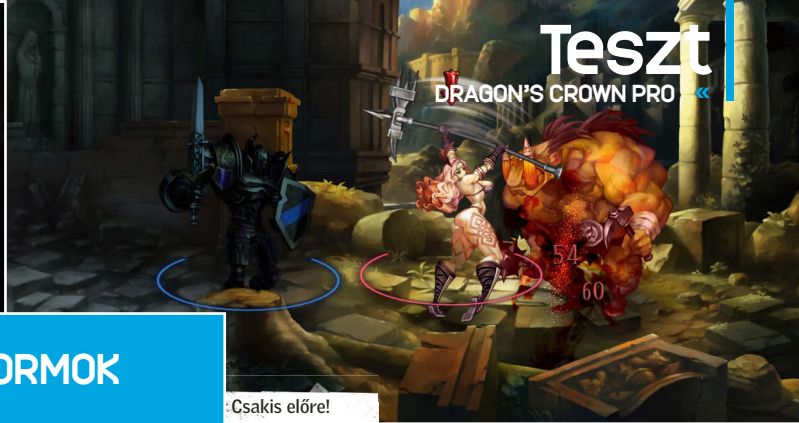
CHAVALIER

Többé nem kell összehányunk a műszerfalat.

72



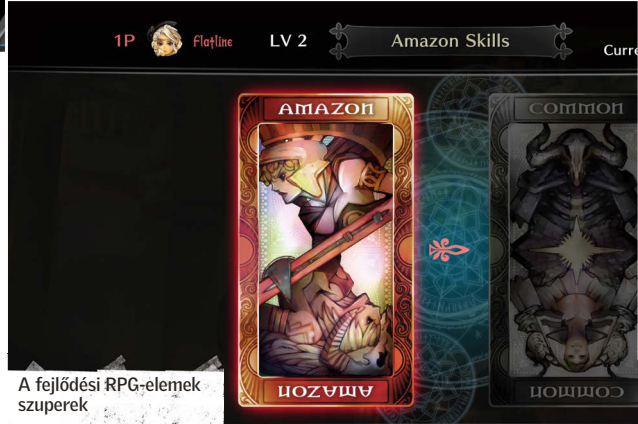
Így élnek fel a csapattársak



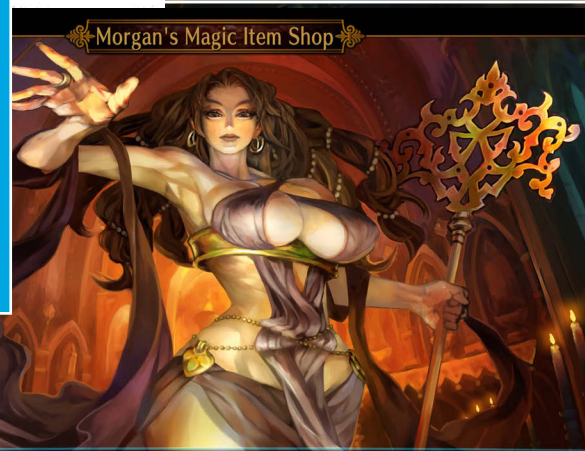
Csakis előre!

PLATFORMOK KÖZTI KOMMUNIKÁCIÓ

Az eredeti megjelenéskor mindenki azt hitte, hogy platformtól függetlenül játszhatunk egymással, ehelyett csupán az elmentett állásokat lehetett átvinni, játékosokat nem verbuválhattunk. Ez mostantól megváltozik, a legfrissebb patch telepítése után bárki játszhat PS4-es barátaival, mindegy, hogy PS3-on vagy Vitán csatlakozna.



A fejlődési RPG-elemek szuperek



Négy koronás fő

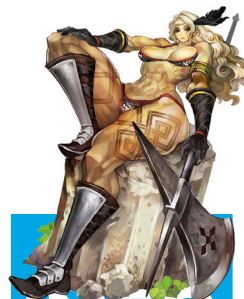
DRAGON'S CROWN PRO

HA KIHAGYTÁTOK A 2013-BAN EREDETILEG PS3-RA ÉS VITÁRA MEGJELENT JÁTÉKOT, AMELY KÖZBEN PS PLUS-ELŐFIZETŐKNEK INGYEN IS JÁRT JÓ MASFÉL ÉVVEL EZELŐTT, FELTÉTLENÜL OLVASSÁTK EL A CIKKEK.

Nagyon hangulatos és varázslatos címről van szó, amelyben – ahogy azt már a képek alapján is látjátok – domborulatokban és szexi ábrázolásmódban verhetetlen képi világ mellett összetett történet és akár négyfős társaság által is játszható akció vár rátok. Az eredeti változathoz képest alapvetően nem erőltették túl magukat a fejlesztők, de talán még így is többet nyújtottak, mint a legtöbb HD-verzió. Újrarögzítették a zenét, így választhattok, hogy szimfonikus zenekar közreműködésével felvett vagy az eredeti, kicsit laposabban hangzó, de teljesen ugyanazokat a dallamokat használó változatot szeretnétek hallani. A grafikát pedig a PS4 Pro miatt 4K-kompatibilissé tették. Ezenkívül szinte semmi sem változott, de nincs is rá szükség, a játékmenet egy az egyben olyan, mint az *Odin Sphere*-é volt korábban, csak kevésbé kaotikus.

DE MOST AKKOR EGEDÜL NEM IS LEHET JÁTSZANI?

Dehogynem lehet, sőt a történet részeként összeszeditek majd a csontjait az összes, egyébként játszható csapattársnak, akiket a gép irányít majd mellettek. Erre szükség is lesz, mert a végjáték olykor igen nehéz tud válni, amit teljesen egyedül kép-



INFO

Kiadó **Atlus**
Fejlesztő **Vanillaware**
Platform **PlayStation 4**
Röviden Egy újabb állomása a remasterőrületnek. Ezúttal szerencsére egy olyan játékot húztak fel mai szintre, amely megérdemli. **PEGI 16+**

telenség, vagy majdhogynem lehetetlen lenne megoldani. Persze ettől függetlenül a legnagyobb móka és kacagás az, ha találtok három barátot, akikkel együtt győzitek le az összes terület minden missziójának mindegyik ellenfelét. Hovatovább a hat választható karakter annyira különböző, hogy érdemes végigjátszani az egészet újra és újra mindegyikükkel, ugyanis merőben eltérő játékléményt ad a feltűnő másodlagos nemi jellegeiről felismerhető (bár mindenkinek méretes kebel adatott a játékban, szóval ennyi infó talán nem is elég a beazonosításhoz) varázslónővel végigvinni a küldetéseket, mint például a barbár harcoslánykával.

ITT TÉNYLEG MINDENKI SZEXI

A grafika – kézzel rajzolt lévén – jól bírta az elmúlt öt évet, biztosan sokaknak fog tetszeni, és megkockáztatom, hogy tíz év múlva is ugyanannyire szépnek találjuk majd. A hangokkal és az animációkkal semmi gond, tényleg szemet gyönyörködtető a színpaletta és a scrollozódó pseudo-3D-világ. A játékmenet megfelelően energikus, számtalan kombót és mozdulatsort lehet gyakorolni, de a végén úgyis mindenkinek lesz egy kedvenc fegyvere, amit a rettentően jó lootrendszer és fejlesztgetés eredményeképpen imádni fog, és azzal próbál mindenkit legyőzni. Az ellenfelek eldobhatnak limitált mennyiségben rendelkezésre álló egyéb fegyvereket, de ezeket csak a pillanatnyi változatosság kedvéért érdemes használni. Fejlődésben és fellelhető tárgyakban nincs hiány: a nyilvánvaló kincsekén kívül a touchpaddal vagy másodlagos analóg kar-

ral végigpásztázva a képernyőt ott, ahol csillámlik, további bónuszokra lelhetek. A városban mindent felmérhetitek, kiderül, hogy mire jók, és mire nem, így eladhatjátok a felesleges vasakat, és több pénzre tehetek szert, amiből később még jobb dolgokat lehet vásárolni. Még az ellenfelek is annyira jól néznek ki, hogy sokszor csak azért nem döngöltem a földre valakit azonnal, hogy lássam, milyen támadásokkal és miként mozog, mert szépen animált minden. Nem mondanám, hogy kihívás nyújtana a játék a feléig, ellenben onnantól eldurvulnak a dolgok. Garantált a hajtépés. Összegzésképpen: már akkor is van értelme elgondolkodnotok a megvételén, ha a képek alapján kíváncsiaváltatok, hát még akkor, ha a stílust is szeretik. Sajnos a vadonatúj játékokéhoz mérhető ár miatt nehéz jó szívvel ajánlani, próbáljátok meg kifogni egy akciót.

Flatline

- + igazán polírozott élmény
- + szép környezet, fanservice
- kicsit repetitív a város látogatása
- nagyon hosszú idő kellett a crossplayhez

FLATLINE
Kellemes vizuális élmény, remek játékmenettel és jó RPG-elemekkel.

85

A RÉGEBBI KIADÁSOK
TESZTJEIT KERESD A
2011/10-ES ÉS 2012/09-ES
GAMESTARBAN

A mechanizmusok a régiiek,
az effektek megváltoztak

Remek érzés újra találkozni
a régi ellenfelekkel

NINTENDÓZNI CSUDA JÓ

Most először Nintendo konzolra is megjelenik egy Souls játék, a jelenlegi tervek szerint ugyanis még ebben az évben befut Switchre is a Dark Souls Remastered. Ugyan a Nintendo hibrid gépén meg kell elégedni 30 fps-sel, és 4K-ról sem álmodhatunk, azért így is remek lesz villamosozás közben gyűjteni a lelkeket.

A varázshasználó karakterek
továbbra is piszok erősek

Nosztalgia hullagyalázás nélkül

DARK SOULS REMASTERED

RENGETEGEN MÉG MINDIG CSAK HÍRBŐL ISMERIK A 2009-ES DEMON'S SOULST, A KÉT ÉVVEL KÉSŐBB MEGJELENT DARK SOULS VISZONT FOGALOMMÁ VÁLT A NEHÉZ JÁTÉKOKRA ÁCSINGÓZÓ ELSZÁNT KALANDOROK KÖRÉBEN.

A Souls széria tehát nem 2011-ben indult, most azonban egy Remastered kiadásnak hála pontosan hét évet utazhatunk vissza az időben úgy, hogy napjaink vívmányainak egy részét is élvezhetjük.

MESTERI REMASTER

A Dark Souls Remasteredet számtalan módon el lehetett volna baltázni, mivel egy kultikus játékot megpiszkálni egyrészt kiemelkedően nehéz feladat, másfelől pedig a legapróbb változtatás is magában rejti a népes rajongótábor potenciális dühkitöréseit. Nagyon keskeny a határ a játékot csiszoló változtatások és az olyan módosítások között, amelyek kártyavárként döntenék össze azt a komplex egészet, amit Dark Soulsként ismerünk. Szerencsére az új portokért felelős QLOC csapata pontosan tudta, hol érdemes hozzányúlni a játékhoz, és melyek azok a részek, amelyeket még véletlenül sem szabad modernizálni. Aki valaha próbálta már az eredeti Dark Soulsban túlélni a Blighttown nevezetű helyszínt, az pontosan tudja, milyen pokoli nagyjából 10 fps mellett kerülni az itt élő rondaságokat. Nos, a Remastered verzióban ennek végre búcsút inthetünk. Persze nem a helyi fauna tűnt el, csupán a képráfrészt vált hibátlanná. Bárhová is tévedünk Lordran világában, szinte mindenhol stabil 60 fps fogad bennünket: az Xbox One X-nek sehol sem okoz ez gon-



INFO
Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
Fejlesztő **From Software, QLOC**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Az első Dark Souls játék technikailag felújított verziója, amely érintetlenül hagyta az egyébként is jól működő alapokat.
PEGI 18+

dot, de az eredeti Xbox One azért egyes bosszarcoknál néha megrogy egy picit, és 30-40 fps körülre zuhan vissza pár pillanatra a képráfrészt. Ezen túl szinte az összes effektet lecserélték, elég csak rápillantani az első táborúzra, és máris látjuk a különbséget. Javultak a textúrák is, PC-n és a félgenerációs, bika konzolokon pedig akár a 4K felbontás is elérhető.

A játékmenetben viszont tényleg csak minimális változások figyelhetőek meg, például változhatunk a táborúz mellé kuporodva is a covenantok, azaz a játékbeli guildok között. A PvP-szekcióra kétségtelenül ráfért egy kis korszerűsítés, és ebbe komolyabban is belenyúltak a srácok. Négyről rögtön hatra emelték a karakterek számát, akik együtt harcolhatnak. Sokan szerették a Dark Souls III újítását, amelynek köszönhetően jelszóval is levédhettük a matchmakinget, ezt a megoldást is átvette a Remastered. Magát a játékoskeresést ráadásul már dedikált szerverek végzik, így sokkal gyorsabban jelennek meg mellettünk az alkalmi pajtások. Módosult a PvP közbeni gyógyítási lehetőségek sora is, ezentúl csak az Estus-flaskákban bízhatunk, más játékába csatlakozó fantomként pedig ezeknek is csak a fele áll rendelkezésünkre. Kár, hogy a pofátlan játékosok kedvencei, az egymást szívató glitchek is megmaradtak, ezekre továbbra sincs rendes ellenszer.

VÁLTOZATLAN ALAPOK

Technikai gondjain túl az eredeti Dark Souls egy közel hibátlan játék, éppen ezért én személy szerint végtelenül hálás vagyok azért, hogy nem akartak módosítani a harcrendszeren, variálni a mozgáson, vagy bármiféle más módon megváltoztatni a stabil

alapokat. Ez ugyanis simán elriaszthatott volna sok visszatérőt, az újoncok pedig már másfajta élményt kaptak volna, mint mi hét évvel ezelőtt. Nem állítom, hogy ez az élmény feltétlenül rossz lett volna, de mindenképpen más. A Dark Souls pedig így kell megtapasztalnia minél több bátor harcosnak és varázslónak. Ha kellemes emlékként őrizzük már jó ideje a játékot, akkor igazából nem létfontosságú a nosztalgizálás, de a hozzám hasonló Souls-rajongók nagyon fognak örülni annak, hogy ismét Lordran tájain koptathatják csizmájukat. Elhiszem, hogy egyeseknek hiányoznak az újdonságok, de nekem így kerek a történet. Egyedül azt sajnálom, hogy képességpontjainkat még mindig nem oszthatjuk újra, talán ennyi módosítás azért belefért volna. De ezzel azért bőven együtt tudok élni.

Csirke

HARDVER

Windows 7 SP1 (64 bit), Intel Core i5-2300 2.8 GHz/AMD FX-6300 3.5 GHz, 6 GB RAM, GeForce GTX 460/Radeon HD 6870 (1 GB), DirectX 11, 8 GB szabad hely

- nagyjából fix 60 fps, Blighttownban is
- kipofozott PvP
- ami már jó, azt nem piszkálták
- a glitchek még mindig fájnak

CSIRKE

Legközelebb már egy Demon's Souls Remasteredet kérnénk szépen.

90



A játék második fele elképesztően látványos környezetben zajlik



Teszt

DONKEY KONG COUNTRY: «
TROPICAL FREEZE

GameStar

A WII U-VÁLTOZAT
TESZTJÉT KERESD
A 2014/03-AS
GAMESTARBAN



Ezt a szakaszt Funky Kong szőrfejszékájával teljes egészében negálhatjuk



Új platformon is a platformok ura

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

FURÁN HANGZIK, PEDIG A NINTENDO SZÁMÁRA TÉNYLEG ARANYAT ÉR, HOGY A WII U CSÚFOSAN MEGBUKOTT, HISZEN MOST AZ ARRA KÉSZÜLT JÁTÉKOKAT VIZSZONYLAG KEVÉS MUNKÁVAL ÚJRA EL TUDJÁK ELADNI SWITCHEN.

Ezt lehetne cinikus leházásnak is titulálni, ha a *Mario Kart 8* vagy a *Splatoon* nem lennének ennyire élvezetesekek. Az említettek sorába illeszkedik a *Tropical Freeze* is, mivel a Nintendo sorozatainak formabontó feltámasztásában verhetetlen Retro stúdió Donkey Kong világához is nagyszerűen nyúlt hozzá – elsősorban a SNES-es trilógia játékmotéjára építve, de azt nagyságrendekkel meghaladva. Noha bátran nevezhető nehéz játéknak, zsenialitása éppen abban rejlik, hogy ezt nem unfair eszközökkel érték el, hanem szinte végtelen kreativitással összerakott pályákkal. Ezek mindegyike rendelkezik valami sajátossággal – az egyikben tűztenger elől menekülnünk, a másikban az ellenfeleket kell platformként használni, netán víz alatt manővereznünk –, de ezt boldogan keverik fel eltérő játékelemekkel. Egy platformjáték másik legfontosabb eleme az irányítás, és a Nintendo által felügyelt Retro ebben sem hibázott. Noha majmunoknak van egy tömegéből adódó lendülete, ez kiszámítható, és sokszor épp ez segít egy bonyolult ugráskombináció végrehajtásában vagy valamelyik főellenfél legyőzésében.

SWITCH ÚJ VILÁG

A switches kiadás természetesen rendelkezik mindennel, amivel az eredeti is hódított: adott



INFO

Kiadó **Nintendo**
Fejlesztő **Retro Studios**
Platform **Nintendo Switch**
Röviden **Wii U-n tört rá először Donkey Kong, a nyakkendőös főemlős békés szigetére a fagy gonoszsága, most ez a nagyszerű játék Switchre költözik.**
PEGI 3+

a hét világ mind a hatvanhárom pályája, amelyek közül egy rakás titkos, és csak a nyilvánvaló útvonalról letérve nyithatjuk meg őket. Nem hiányoznak a gyűjtögetni való K-O-N-G betűk és a minikihívások leküzdésével megnyitható puzzle-darabkák, és persze a járműves szakaszok sem. Itt vannak David Wise fantasztikus jazzdallamai is – részben új alkotások, részben a korábbi részek dalainak feldolgozásai. Mindezt eddig is 60 fps sebességgel futott, de a *Tropical Freeze* most már 1080p felbontásban gyönyörködtet.

Bár sokak számára a játék legfőbb vonzereje az, ahogy szép lassan meghódítjuk pályáit, ahogy kiismerjük az akadályokat, és egyre messzebb eljutunk a checkpointtól, tény, hogy a kevésbé türelmesek számára néhol irritálóan nehéz lehet. Az alapjátékban a hordókból felvehető három társmajom segítette a játékost: ezek nemcsak életerőnket duplázták meg, de ugrásainkat is hatékonyabbá tették. A Switch-kiadás opcionálisan felkínál néhány könnyítést: a játék elindításakor például választanunk kell a normál, illetve a Funky játékmódok közül – utóbbi több életerőt ad, ráadásul a boltban vásárolható segítségük is hatékonyabbak és olcsóbbak. Ezt az opciót ajánlom mindenkinek, aki nem ismeri az eredeti verziót, mivel a pályák szemernyi sem változnak, a kihívás sem tűnik el, mégis kevesebb kell visszatérnünk majd a checkpointokat jelző vidám malacokhoz.

Ennél jóval radikálisabb könnyítést jelent, ha Donkey Kong helyett Funky Kongot választjuk karakternek – a napszemüveges-farmergatyás majom ugyanis teljesen átalakítja a játék-

menetet. Ő önmagában is képes siklani a levegőben, rendelkezik dupla ugrással, nem fullad meg, és immúnis a tuskékre. Főleg utóbbiakkal szembeni ellenállása az, amely nem egy pályából képes kiölni a kihívást. Nyilvánvalóan nem baj, hogy van ilyen opció, de a stílust ismerőknek inkább Donkey Kongot ajánlom.

UNATKOZIK? VÁSÁROLJON GORILLÁT!

A teljes árán olcsóbban ismét kiadott *Tropical Freeze* még úgy is rabjává tett, hogy Wii U-n már nagy nehezen sikerült leküzdenem minden pályáját. Minden idők egyik legjobb 2D-s platformjátékáról van szó, amely ugyan nem alakult át radikálisan az új konzolra költözéskor, mint mondjuk a *Shadow of the Colossus*, de erre nem is volt szükség. Donkey Kong legújabb kalandja elbűvöl, rengeteg káromkodásra vesz rá, majd akadályainak leküzdését korábban szinte sosem érzett diadalhámmal jutalmazza.

Grath

- + fantasztikus pályatervezés
- + ízlésünknek megfelelően könnyíthető
- + parádés zenék
- legalább egy új pályának örültem volna

GRATH

Egy eleve zseniális játék még jobb lett – ha kimaradt, érdemes bepótolni.

92



A kevés új helyszín egyike a kert



Egy szereplőtől elbűcsúzunk, de érkezett a helyére másik

HAJSZÁLON MÚLOTT

XVI. Lajost 1793. január 21-én megfosztották koronájától és fejétől is. A francia király kivégzését voksolás előzte meg a Nemzetgyűlésben, ahol nagyjából ugyanannyian álltak a halálos ítélet pártján, mint ahányan azzal szemben foglaltak állást. Robespierre lobbizásának köszönhetően végül egy 387:334 arányú szavazás pecsételte meg a Bourbon dinasztia leszármazottjának sorát. Egyes források szerint az eredmény ennél is szorosabb volt, és mindössze egyetlen szavazatot döntött. A játék ez utóbbi teóriát vette alapul.

Az anyukámat akarom

THE COUNCIL – EPISODE 2: HIDE AND SEEK



Nincs jobb, mint reggeli előtt arról csevegni, kit öltek meg az éjszaka, ki tette, és miért

EGYRE TÖBB KRITIKA ÉRI A TELLTALE-T, AMIÉRT AZ ÁLTALA SIKERRE VITT FORMULÁT NEM TUDJA VAGY NEM AKARJA MEGÚJÍTANI. Sőt, mostanra odáig jutott a csapat, hogy az időkorlátos feleletválasztás, valamint a QTE-k kivételével szinte minden egyebet kigyomlált játékaiból, ráadásul ezzel párhuzamosan az egyes epizódok időtartama előbb háromról két órára csökkent, majd még tovább erodálódott. Ezzel szemben viszont a hasonló struktúrájú *The Council* nem csupán a játékidő hosszát illetően hagyja szegényben a szóban forgó zsánerben alkotó stúdiók legsikeresebbikét, hanem a játékdizájn tekintetében is. A karakterfejlesztés lehetőségét és a különböző jártasságok használatát is keblére ölelő játékmenetnek köszönhetően az élmény egyrészt frissnek hat, másfelől pedig jelentősen megnöveli az újrajátszhatósági faktort. Sokszor ugyanis azon múlik, hogy sikerül-e megszerezniük egy-egy fontos információt, hogy Louis el tud-e olvasni egy ógörög szöveget, tisztában van-e a laudánium orvosi javallatra történő alkalmazásának módjával, naprakész-e a világpolitika kérdéseiben satöbbi. Mivel minden játékos Louis-ja más egy kicsit, és a helyszínek felfedezésére fordított energia is egyénenként változó, nem beszélve a narratíva kacskaringóiban óhatatlanul bekövetkező elágazások során meghozott döntések következményeiről, az általunk megtapasztalt történések is többfélék lehetnek. Igaz, az eltérések többségének jelentősége marginális, mivel az első epizód, vagyis a *The Mad Ones* végére két, jól elkülöníthető csapásirány rajzolódott ki.



INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**
 Fejlesztő **Big Bad Wolf**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden **Történelmi környezetbe helyezett narratív kalandjáték szerepjátékos megoldásokkal és epizodikus struktúrával.**
PEGI 16+

NEM ÉN VOLTAM

Attól függően, hogy kinek a társaságában töltjük az éjszakát Lord Mortimer fényűző otthonában, virradatra akár egy gyilkosság gyanúsítottjává is válhatunk, tehát izgalmasan kezdődik a második felvonás. A modus operandi erős érzelmi felindulásra utal, az áldozat és az elkövető ismerheték egymást, ámde a nyomok nem egyértelműek, emiatt nem láttam értelmét, hogy bárkit is megvádoljak a bűncselekmény elkövetésével. A lehetőség persze adott. Sajnos a lendület csupán rövid ideig tart ki, hamar visszazökken minden a megszokott kerékvágásba, a cselekmény pedig ráérés tempóban csordogál, de úgy, mintha még legalább egy latin-amerikai szappanopera teljes évadára elegendő epizód lenne hátra, nem csupán háromszor három-négy órácska. Ennek okán alig kerülünk közelebb az egyik kulcsfontosságúnak ígérkező rejtély megfejtéséhez, amely hősünk rejtőzködő édesanyjával áll összefüggésben. Ellenben többet megtudhatunk titokzatos vendéglátónk meghívottjairól, és akár új oldalukról is megismerhetjük őket. Például az életben nem gondoltam volna, hogy az első pillanattól fogva ellenszenves forradalmár, Jaques Peru goromba viselkedése mögött némi emberséget is fel lehet fedezni.

MÉG NEM UNALMAS A BÚJÓCSKA

A *Hide and Seek* az első felvonás által kitaposott ösvényen lépdel céltudatosan előre, egyszer sem térve le arról. De ezt nem is rónám fel hibának, csupán figyelmeztetésnek szánom, hogy akinek csalódást okozott a nyitány, ne számítson radikális tónus- vagy tempóváltásra. Kár is tagadnom, hogy engem magával megragadott a hangulata, és érdekfeszítőnek találok a vá-

lasztott történelmi korszakot is. A második etapra pedig már kialakult a rutinnak az a mértéke, amely ahhoz szükséges, hogy előrelátó módon menedzseljem Louis italkészletét (a lötytyöknék hála visszapótoljuk effortpontjait, semlegesítjük a káros hatásokat, felfedjük vita közben a másik fél gyengeségeit, és alkalmanként ingyen használunk skillket), valamint az elolvasásra kijelölt könyveket (skillket tanítanak) célirányos karakterfejlesztési szándékkal összhangban válasszam ki. Leginkább a már kifogásolt egy helyben toporgás, az instabil frame rate, az egy kézen megszámolható új helyszínek, valamint bosszantó, ám értelmetlen glitchek formájában tört borsot az orrom alá a játék.

Chavalier

HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), Intel Core i3-2125 (3,3 GHz)/AMD FX-4100 (3,6 GHz), 4 GB RAM, GeForce GTX 750/Radeon R7 360 (1 GB), 15 GB szabad hely

- ✦ bravúrosan integrált szerepjáték-elemek
- ✦ jól kidolgozott, gondosan rétegezett személyiségek
- ✦ játékban ritkán alkalmazott történelmi kulíssa
- ✦ szinte egyhelyben jár a cselekmény
- ✦ kevés új helyszín
- ✦ visszatérő technikai gondok

CHAVALIER

A koncepció remek, az irány is tetszetős, csak a megvalósítás tökéletlen.

79



A Marsra sem gondos bocskok és pici pónik várnak ránk



Teszt
DESTINY 2:
WARMIND

Akit a Valkyrie-lándzsával ettalálunk, jó eséllyel már nem kel fel

PROFI STREAMER HOZZA EL A MEGVÁLTÁST?

Egy híres streamert vett fel nemrég a Bungie, hogy segítsen javítani a Destiny 2 hibáin. A YouTube-on 120 ezer feliratkozóval, a Twitchen 50 ezer követővel rendelkező Patrick Casey, más néven Holtzmann három hónapig játékmenet-specialistaként fog tevékenykedni.

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK PC-S ÉS KONZOLOS VÁLTOZATAINAK, VALAMINT AZ ELSŐ DLC TESZTJÉT KERESD A 2017/10-ES, 11-ES ÉS 2018/01-ES GAMESTARBAN



Továbbra is megvan az új páncélok és fegyverek varázsa

Támad a Mars

DESTINY 2: WARMIND

HIÁBA FOGOTT NEKI HATALMAS ELSZÁNTÁSSÁGGAL ÉS KEDVELL A SZERKESZTŐSÉG NAGYJA A MÄSODIK RÉSZNEK, A LELKESEDÉS SZÉPEN LASSAN ALÄBBHAGYOTT, ÉS MÄRA A LEGELVETEMÜLTÉBB DESTINY-FANATIKUSAINK IS FÉLRETETTÉK A JÄTÉKOT. Ez a jelenség pedig nem csak a mi kis csapatunkra igaz, egyre nagyobb számban szállingóznak el a guardianek, a *Curse of Osiris* DLC pedig totálisan alkalmatlan volt arra, hogy visszacsábítsa a népet. Szerencsére a *Warmind* esetében már a jobb a helyzet, de örömmre még így sincs sok okunk.

MARSLAKÓ A MOSTOHÄM

Ismét kapunk egy rövidke sztoriközpontú küldetésort, amit egy igazán látványos átvezető videó indít be, de pont amikor már belejönne a mókába, nagyjából másfél óra után vége is szakad az egésznek. Legalább az utolsó főboss elleni harc szórakoztató lett, illetve a frissen bevezetett, dobálható Valkyrie robbanólándzsák is remek szolgálatot tesznek a Marsot ellepő rondaságok ellen – igen, ezúttal épp a vörös bolygón kell helyreállítani a rendet. A most feltűnő Ana Bray személyében egy gyorsan megkedvelhető új karaktert ismerhetünk meg; remélem, jut még neki valamiféle szerep a jövőben. Összességében elmondható, hogy az új küldetések változatosság, látvány és játékélmény terén is köröket vernek a *Curse of Osiris*-re, tényleg csak a hosszukkal volt gond.

A maximális powerszintet ezúttal 385-ig tolták ki, és a szinthatár felé araszol-



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Bungie**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **A Destiny 2 második DLC-je, amely ezúttal a Mars bolygóra kalauzolja el a játékosokat**
PEGI **16+**

va jönnek elő ismét a *Destiny 2* problémái. Nagyjából 340 és 350 power között fogunk megrekedni, és innen a megszokott, keservesen lassú út vezet csak felfelé. Az új, Escalation Protokoll nevezetű hordamód remek alternatívája lehetett volna a fejlődésnek, de ezt sajnos felesleges is elindítani 380-as power alatt, mivel időre megy, és garantáltan vagy bedarálnak bennünket az ellenfelek, vagy pedig egészen egyszerűen lepörögnek a másodpercek, így pedig a közelébe sem kerülünk a hívogató lootnak. Az új strike-ok egyébként persze megint a sztoriküldetések újrahasznosított verziói, de ezen már meg sem tudunk lepödni – az Insight Terminus nevezetűt pedig csak PS4-en keresték.

A VÖRÖS BOLYGÓ TITKAI

Szerencsénkre a Mars cseppet sem olyan unalmas hely, mint először gondolnánk. A megszokott adventure küldetések és lost sectorok mellett a sleeper node-ok képében egy teljesen újfajta kincskeresős elfoglaltsággal is mulathatjuk az időt. Jóval hosszabb lesz megszerezni azokat az új, különleges exotic fegyvereket is, amelyekhez valamilyen küldetésor kapcsolódik – az exotic buffok pedig az összes eddigi csúcsfegyvert még érdekesebbé teszik. Ezek mind szórakoztatóak, de egy ilyen, MMO-alapokra építő játékban csupán kellemes kiegészítők, amelyek színesítik az összképet. Ha viszont rajtuk kívül ugyanaz az unalomig ismételt rutin vár ránk a szintlépések érdekében, ami miatt a korábban említett gyorsasággal elbúcsúztunk a *Destiny 2*-től, akkor továbbra sem sikerül megoldani a problémát. Deszerttel nem lehet igazán jóllakni, a játék pe-

dig nemcsak ilyen kis nyalánkságokat igényelne, hanem egy tartalmas főfogást is. A Crucible, vagyis a *Destiny 2* PvP-szekciója szintén kapott egy kis átszabást, de nem a ranked rendszertől fognak hátagot dobni az eddig csalódott játékosok. Persze így is megvan az a ritkán tapasztalható varázs, amelynek köszönhetően a játék képes pillanatok alatt berángatni a legtöbbször, ám ez a szerelem most sem lesz hosszú távú.

A *Warmind* messze szórakoztatóbb, mint a *Curse of Osiris* DLC volt, de még mindig nagyon távol van attól a drasztikus váltástól, amire jelenleg a *Destiny 2*-nek szüksége lenne. Nincs mese, mesterségesen elnyújtott fejlődés és alibizés helyett valódi tartalom kell ennek a játéknak, erre viszont az első nagy kiegészítőig várnunk kell.

CSIRKE

HARDVER

Windows 7, Intel Core i3 3,5 GHz, GeForce GTX 660, 6 GB RAM, 40 GB HDD

- + még mindig egy perc alatt beszippann
- + érdekes új fegyverek
- + szórakoztató új küldetések
- ... amelyek túl gyorsan véget érnek
- elbaltázott Escalation Protocol
- monoton fejlődés

CSIRKE

Mars kalapálni végre egy tisztességes kiegészítőt!

69



Belóg egy zombi a képbe **ZOMBIE PINBALL**

INFO Kiadó Shine Research Fejlesztő Plug In Digital
Platformok PC, Xbox One Röviden Egy örült és színes flipper,
amelyben zombikat kell kigolyózunk. PEGI 3+

HALLÓ! ZEN STUDIOS, KÖZPONTI BÁZIS? ITT BUDDHA EGYES. Jelentem, a Plug in Digital flipperes játékot készített. A terméket bevizsgáltam még a megjelenési stádium előtt, teljesen veszélytelen. Hogy részletezem? Zombis flipper. Két dimenzióban. A képernyő felét elfoglalja egy zombi. Igen, egy élőhalott, mivel, értik, ettől lesz zombis flipper. Fizika? Kb. a C64-es időket idézi, amennyiben nem vesszük számításba, hogy azon jobb volt a fizika. Nem, kérem, nem túlzok feleslegesen, tényleg nincs semmi értelme az egésznek, még a pályákat is csak grindolással lehet megnyitni, de hát ki is akarna még egy pályát is megnyitni ebből? Hogy túlságosan negatív vagyok, és nem mérem fel kellően a konkurencia fegyverét? Szeretném mindenekelőtt tisztelettel tisztázni, hogy ez nem konkurencia, ez a virtuális flipperjátékok sramlizenéje, ócskapiaca, nosztalgiaadiszko éjjel három után, papucs orrán bojt, Uwe Boll-adaptáció (bármilyen tetszőleges képzetársítás választható az átélő kín leírására). Engedtessek megjegyezni, minden mocskokért nekünk sem kellene lehajolni; értem én, hogy figyeljük a piacot, jelentjük a veszélyes egyedeiket, de a titkárnőnk szokásos hétfő reggeli szemforgatása is izgalmasabb és látványosabb golyómozgás, mint amit ez a termék legjobb pillanatá-

ban produkálni képes. Tehát kérem, ne raboljuk egymás idejét tovább. Vannak jó flipperjátékok, nagyrészt a miénk, ígérem, azonnal szólok, ha bárki valóban a babérajainkra tör. Most inkább csak egy újabb koszorút raktak a fejünkre; még az is értékelni fogja ezek után a termékeinket, aki eddig csak legyintett a virtuális flipperre. Új mélység született, így mi csak magasabbnak tűnünk. Amennyiben ezt lehet eredménynek nevezni, kérem, akkor ez a jelentés most mindenképpen eredményes volt. További utasításig kémelem a piacot, igen. Csak akkor csörögnek, ha érdemes. Köszönöm!

HP

HARDVER

Windows XP, 1 GHz CPU, 1 GB RAM,
DirectX 9 VGA, 500 MB szabad hely

- + zombik meg flipper
- + a kikapcsolás pillanata
- minden a kikapcsolás pillanatáig
- rettenetes fizika
- unalmas

HP
Az ügynök már letette a telefont.

10



Kanada felé veszélyes az út **DEATH ROAD TO CANADA**

INFO Kiadó Rocketcat Games Fejlesztő Rocketcat Games, Madgarden
Platformok Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Verdánkkal egy véletlenszerűen generált világot fedezhetünk fel telis-tele zombikkal. PEGI 16+

NEM HITTEM VOLNA, HOGY LEÍROM VALAHA IS AZT A MONDATOT, HOGY: EGY RETRÓKÖNTÖSBÉ BÚJTATOTT ROGUELIKE JÁTÉKBAN TÖBB KREATIVITÁS VAN, MINT A KEDVENC ZOMBIS SOROZATOM UTÓBBI HÁROM ÉVADJÁBAN. An-
nak ellenére azonban, hogy viszonylag ritkán kattanak rá indie mókákra, ezt le kell szögezni. A Rocketcat Games a szokásos „túlélés a zombiapokalipszis idején” alaphelyzettel operáló, oldalnézetes, pixelart grafikával, chiptune zenével fűszerezett akció-kalandjátékot tett le az asztalra, amelyet értelem-
szerűen érdemes elkerülniük azoknak, akik nem szeretik a zombikat és a retró játékhangulatot, amely évek óta az indie alkotások kellemetlen mellékhatásai. Itt azonban nem zavaró a felépítés, ugyanis az egész élménynek van mélysége; utazás, kutatás, menekülés, kereskedelem, fosztogatás, craftolás, skillek és percek fejlesztgetése vár minket, és persze érdemes vigyázni csapatunkra, mert ha mindenki elfogy, vége a játéknak (ez nekem elsőre tíz perc alatt sikerült). Nem egy *State of Decay 2*, de nem is áll olyan messze tőle, sőt bizonyos játékelemekben még jobban is működik a *Death Road to Canada*. Hogy ez most érdem itt, vagy szégyen ott, az szabadon eldönthető. Ketten is nyomható igény szerint, ami a nem túl okos MI foltozására

pont remek megoldás, de ha még itt sem érzitek a játék mélységeit, akkor gyorsan hozzátenném: kutyát is lehet irányítani, vagy akár még autót is vezethetünk vele. Tessék! Persze az egész élményről üvölt, hogy nem veszi annyira komolyan magát, pont ettől marad szerethető, viszont a menedzsmen és kaland része elég mély ahhoz, hogy ne egy kaszabolós csacsiság legyen a játékmene. Nekem nem tudott a szívemhez nőni, de abszolút látom az értékeit, sokáig el lehet lenni vele, és bőven tartogat kihívást, groteszk pillanatokat. Tegyetek vele egy próbát, szerintem megéri.

HP

HARDVER

Windows XP/Vista/7/8/10, 1,3 GHz CPU,
128 MB RAM, 60 MB szabad hely

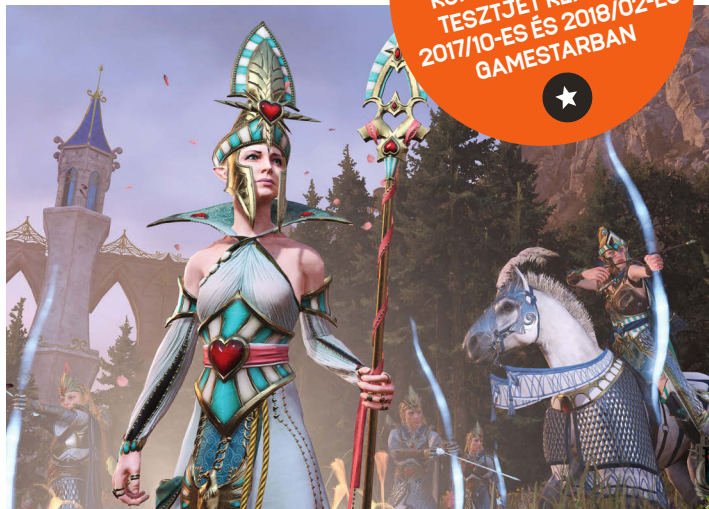
- + mély és komplex játékmene
- + abszurd és szerethető humor
- + zombis túlélőjáték
- nem mindenkinek jön be a retró
- eszedbe juttatja, hogy a *State of Decay 2* lehetne jó játék is

HP
A pokolba vezető út holtakkal van kiköveve.

83

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS A KORÁBBI KIEGÉSZÍTŐ TESZTJÉT KERESD A 2017/10-ES ÉS 2018/02-ES GAMESTARBAN



Banyacsata

TOTAL WAR: WARHAMMER II – THE QUEEN AND THE CRONE

INFO

Kiadó SEGA Fejlesztő Creative Assembly Platformok PC Röviden Új kiegészítő korunk egyik legjobb stratégiai játékához, a fantasyalapokon nyugvó Total War: Warhammer második részéhez. PEGI 12+

VIGYÁZÓ SZEMETEK A TÜNDEKRE VESSÉTEK!

A Warhammer II stratégiai játék új dimenzióval bővült, ezúttal a nemes és a sötét tündék kaptak egy kis vérfrissítést. Mindkét frakció bővült egy-egy új vezetővel; annak, aki otthon van a Warhammer-történelemben, nem kell bemutatni ezt a két legendás vezetőt. Alarielle az Everqueen Isha avatárja, ő a tizenegyedik tünde királynő. Bármerre jár, virágok nyílnak a lépte nyomán; ő az elf szigetek igazi őrzője. Harc közben a természet erejét hívja segítségül, kiváló gyógyító, és nagyszerű vezető. Vele szemben Hellebron, a boszorkánykirálynő áll. Ő egy igazi szadista, csak hatalmas véráldozatok árán tudja fenntartani hatalmát, és ez alapvetően meghatározza a taktikáját. A skavenekhez hasonlóan kénytelen folyamatosan terjeszkedni és újabb rabszolgákat ejteni, különben búcsút inthet hódításainak. Mindkét vezető kapott új egységeket, legendás hősokeket, sőt most először megszerezhetjük Khaine kardját is, amely az egyik legerősebb fegyver az egész Warhammer univerzumban. A fizetős DLC-vel egy időben kapunk egy új, ingyenes, nemes elf vezetőt, Alith Anart, az Árnyékkirályt. Végre bekerült a Mortal Empires hadjáratba a norsca frakció; aki megvette az első részhez az azonos nevű DLC-t, az mostantól itt is használhatja őket. Harminc elit osztaggal bővült a Regiment of Renown repertoárja is, mostantól a ká-

osz harcosai, a beastmenek, a norsca vikings, a wood elfek és a bretonniai lovagok is élvezhetik ezeket a különleges elit alakulatokat. A közelmúltban kiadott Resurgent patch számos javítást és fejlesztést hozott a játékba, amely ezek révén még érdekesebbé vált. A fajok kapnak tíz új látványos épületet a stratégiai térképre, a törpék új óriásölő egységekkel erősödnek, a törp mesteremberek mostantól már varázstárgyakat is kovácsolhatnak a kohóikban, és ehhez egy új nyersanyagot, az oathgoldot használják fel. Összességében elégedettek lehetünk, rengeteg tartalmat kaptunk egy kiadós hamburgermenü árért.

Mocsy

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core 2 Duo 3 GHz, 5 GB RAM, Nvidia GTX 460 (1 GB)/AMD Radeon HD 5770 (1 GB)/Intel HD4000, 60 GB szabad hely

- + rengeteg új dicsőség
- + sok az ingyenes tartalom
- + bővülő alapjáték
- még mindig sokat tölt
- a végjáték még mindig unalmas

MOC SY

Mennyiségi és minőségi tartalom.

85

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS AZ ELŐZŐ DLC-K TESZTJÉT KERESD A 2017/10-ES ÉS 2018/02-ES GAMESTARBAN



Indul a farmotoros buli

PROJECT CARS 2: PORSCHE LEGENDS PACK

INFO

Kiadó Slightly Mad Studios Fejlesztő Bandai Namco Entertainment Platformok PC, PlayStation 4, Xbox One Röviden Újabb minőségi bővítőmenny, ezúttal német legendákra koncentrálna. PEGI 3+

MENNYIRE EGYSZERŰ LENNE LEÍRNI, HOGY EGY PÁLYA, KILENC AUTÓ, 10 EURÓ, MAJD SZÉPEN ODAFÁRADNI A KASSZÁHOZ, ÉS BEZSEBELNI HÁROM KORSÓ ÉS EGY PIKOLÓ SŐR ÁRÁT.

De sajnos az élet még a GameStarnál sem ilyen habos torta jellegű, úgyhogy kicsit mélyebben is belemegyünk az egyébként szokás szerint profi kiegészítő megvásárlásába. Habár valóban igaz, amit fentebb leírtunk, érdemes nevén is nevezni mindent, miszerint a pénzünkért kapunk egy újabb aszfaltcsíkot, méghozzá a Porsche Leipzig On-Road elnevezésű pályát, amellyel kapcsolatban már szinte felesleges is megemlíteni, hogy ismét nívós munka jött ki a fejlesztők keze alól. Mindössze ezért még nem valószínű, hogy kinyílna a játékosok pénztárcája, meg hülyeség is lett volna a legendás Porsche csomagot adni neki, szóval kellenek bele azok az autók, amelyekhez Ferdinand Porsche-héne mindössze annyi köze van, hogy fia, Ferry az apja nevét adta nekik. A csomag kilenc darab, valóban legendás farmotorost tartalmaz, igaz, ezek közül az egységűgarú felhasználó maximum azt a kettőt ismeri, amelyek közúti forgalomban is előfordultak/előfordulnak. De inkább vegyük sorra a teljes csapatot, csupán az említés erejéig. Itt van a 911, a 911 Carrera RSR 2.8, továbbá az 1200 lóerős gépszörnyeteg, a Can-

Am 917/10, amelyből rögvést átülhetünk a valóban történelmi jelentőségű „Le Mans” 917/K-ba vagy éppen a 908/03 Spyderbe. A régi éra képviselőiként bemutatkozik a 935/78 és 78-81, míg a fiatalok közül a tavalyi 911 SRS, így a sorban már csak a 959 S-t és a Carrera GT-t nem említettük. Milyen őket vezetni? Nem túl nagy dolog kitalálni a választ, hiszen a PC2-t elég régóta ismerjük, és mint mindig, most is megfelelő minőség kerül az asztalra. Az már persze más kérdés, hogy ez kinek ér meg 10 eurót, és kinek nem. Tény, hogy valóban legendás négykerekek kerültek a merítésbe, amelyek kidolgozása hozza a szokásos minőséget, de ismét felmerül az emberben a gondolat, hogy simán képezhettek volna az alapsomag részét.

RG

HARDVER

Windows 10, Core i5 3450 4 GHz/AMD FX-8350, GTX 680, 50 GB szabad hely

- + igényes kivitelezés
- + valóban legendákról van szó
- + szokásos profi hang
- talán kicsit sok már a „vintage” tartalom
- újból fiktív pályát kapunk

RG

Azért egy felújított Porsche Unleashed sem lenne ám rossz.

82

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

576 KByte

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

ÚJ JÁTÉKOK, NAGY REMÉNYEK



Vampyr

Megjelenés 2018. június 5.
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Ár 13 999 Ft (PC); 17 499 Ft (konzol)



The Crew 2

Megjelenés 2018. június 29.
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Ár 18 990 Ft



Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr

Megjelenés 2018. július 5.
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Ár 14 990 Ft (PS4, Xbox One)

A futurisztikus Remember Me és a misztikus elemeket is felvonultató Life is Strange után a Dontnod csapata ismét egészen új vizekre evez, mind legújabb játékok témája, mind annak műfaja tekintetében. A viktoriánus Londonban játszódó akció-RPG egészen más élményt kínál, mint a stúdió eddigi alkotásai, egy dolog viszont megmarad az oregoni kalandok hangulatából. A vérszívó orvost alakítva is sokszor nehéz döntéseket kell majd meghoznunk, így ezúttal is lesz majd okunk arra, hogy több végjátásznak nekikezdjünk.

Ugyan az első rész nem feltétlenül maradt meg kihagyhatatlan klasszikusként a versenyjátékok rajongóinak emlékezetében, a Ubisoft már a Watch Dogs és a Rainbow Six Siege esetében is megmutatta, hogy szerényebb fogadtatás után is sikerre tud vinni sorozatokat. Ezúttal már nemcsak a földön száguldhatunk, hanem repülőkkel és motorcsónakkal is versenyre kelhetünk, úgyhogy nem valószínű, hogy a végeredmény unalmas lesz.

A Van Helsing játékok után nagy váltásra adta a fejét a hazai NeocoreGames csapata, és a Warhammer 40,000 konfliktussal teli világát dolgozták fel a tőlük már megszokott ARPG műfajban. Azt pedig jól tudjuk, hogy a loot gyűjtögetése ebben a játéktípusban a haverokkal igazán élvezetes, így online négyen, egy konzolon pedig ketten kezdetünk neki az eretnekek ledarálásának. A megjelenés után ráadásul nemcsak a jobb felszerelések gyűjtögetésén dolgozhatunk, hanem új sztoriszálakat is ígérnek az alkotók.

HA MÁR NAGYON HIÁNYZIK GERALT



Andrzej Sapkowski - Vaják: Viharidő
Megjelenés 2018. május 15.
Ár 2990 Ft



Witcher III: Wild Hunt Geralt vinilfigura
Ár 9999 Ft



The Witcher medál és lánc
Ár 8500 Ft

A következő videojáték, amelyben a Witcher világában játszódó történetek élhetünk át, minden bizonyosan a Gwent lesz, de a CD Projekt játékaiknak ihletét adó regénysorozathoz is visszatérhetünk, hiszen egy újabb kötet magyar fordítása jelent meg nemrég. Ráadásul a nyolcadik rész, amely az első novelláskötet történeteivel egy időben játszódik, jó felkészülés lehet a következő Vaják könyv megjelenéséig is, amit nemrég jelentett be az író.

A legendás szörnyvadászról szóló regények mellé ráadásul akár Geralt figuráját is kитеheted. A Jinx stílizált, 15 cm magas figurájának rögtön két változata közül választhatsz, ugyanis a normál verzió mellett a mutagének hatásának látható jeleivel kiegészített „Balvikeni Mészáros” verziót is megszerezheted, de ezen túl is testre szabhatók némileg a figurák. Kiválaszthatod, hogy az ikonikus két kard közül éppen melyiket szeretnéd Geralt kezébe adni, míg a másikat visszateheted a hüvelyébe.

Ha pedig nemcsak otthon szeretnéd megmutatni, hogy mekkora rajongója vagy a Witcher sorozatnak, hanem némileg diszkrétebb módon az utcán is, természetesen erre is van lehetőség. A játéksorozatban látott medál replikája ugyan nem fogja jelezni, ha szörnyek vannak a közelben, de egy végtelenül stílusos kiegészítő, amely magnéziumötvözet anyagának köszönhetően legalább annyira bírja a gyűrődést, mint játékbeli viselője.

PC



PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

GS 2018. MÁJUS - 90%
ÁR: 14 990 FT

Az Obsidian ezúttal sem okozott csalódást azoknak, akik egy régimódi szerepjátéokra vágyanak, aminek világában hosszú órákra elveszhetnek.



TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA

GS 2018. MÁJUS - 78%
ÁR: 9 990 FT

Az eddigi legrészletesebb Total War térképen folyó hadjáratot limitált példányszámban fémtokkal és más extrákkal szerezheted meg.



FROSTPUNK

GS 2018. MÁJUS - 90%
ÁR: 8 990 FT

A This War of Mine alkotói ismét kőkemény döntések elé állítanak, ezúttal egy fagyott világot bemutató városépítő stratégiában.

XBOX 360/PS3



CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

GS 2014. NOVEMBER - 84%
ÁR: 8990 FT

A Call of Duty-kampányok még sok év után is rengeteg izgalmat tartogatnak, így az előző generációra megjelent utolsó sztori sem okoz csalódást.



JUST DANCE 2018

GS 2018. JANUÁR - 79%
ÁR: 11 999 FT

Az egyik legnépszerűbb partijáték nem hagyta hátra az előző konzolgenerációt, így a negyven új slágerre is rázhatjuk.

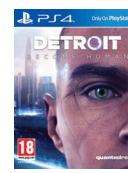


ASSASSIN'S CREED ROGUE

GS 2014. DECEMBER - 72%
ÁR: 6999 FT

Az Assassin's Creed rajongói egy kicsit a templomosok szemszögéből is betekintést nyerhetnek az örök konfliktusba.

PLAYSTATION 4



DETROIT: BECOME HUMAN

GS 2018. JÚNIUS - 90%
ÁR: 18 999 FT

Ha David Cage történetei eddig is magukkal ragadtak, néhány órára ismét elvárásod a mester androidos története.



GOD OF WAR

GS 2018. ÁPRILIS - 92%
ÁR: 18 990 FT

Kratos hosszú évek múltával visszatért, az örült harc helyett viszont megfontoltabb küzdelmek és egy komoly történet várnak.



YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE

GS 2018. MÁRCIUS - 90%
ÁR: 18 490 FT

Az egyik legérdekesebb open world széria legújabb része kiváló sztorival és ismét rengeteg mellékkellettel.

XBOX ONE



DARK SOULS REMASTERED

GS 2018. JÚNIUS - 90%
ÁR: 12 490 FT

Immár nem kell leporolni a 360-at, ha Xboxon szeretnéd végigvinni az első Dark Soulst, így a szagotás nem, csak az ellenfelek kergetnek majd az örületbe.



SEA OF THIEVES

GS 2018. ÁPRILIS - 68%
ÁR: 19 999 FT

Csúcsra járatott kooperatív élményt a kalózos játék készítői, így nem csak jó móka, olykor komoly kihívás is lesz a tengerek meghódítása.



HITMAN DEFINITIVE EDITION

GS 2016. ÁPRILIS - 79%
ÁR: 17 990 FT

A Hitman új, fémdobozos kiadásában a GOTY és az IOI 20. születésnapjára megjelent bónusz tartalmak is helyet kaptak.

NINTENDO



STREET FIGHTER 30TH ANNIVERSARY COLLECTION

GS N/A
ÁR: 14 999 FT

A Switch helyi többjátékos multijának képességeihez tökéletesen passzol az első három Street Fighter minden változatát tartalmazó gyűjtemény.



LABO VARIETY KIT

GS 2018. JÚNIUS - 87%
ÁR: 20 999 FT

Őt, előre megtervezett játék és rengeteg kísérletezési lehetőséget nyújtó alkatrész vár a Labo első csomagjában.



KIRBY STAR ALLIES

GS N/A
ÁR: 17 999 FT

A Nintendo egyik legaranyosabb, képségszámoló karaktere visszatért, most viszont maga mellé állíthatja ellenfeleit, ami kooperatív lehetőségeket is megnyit.

PS4/VR



SUPERHOT VR

GS 2017. AUGUSZTUS - 78%
ÁR: 5999 FT

Az időmegállító lövöldö egy egyszerű monitoron is szinte forradalmi volt, VR-ban pedig gyakorlatilag a Mátrix főszereplőjévé tesz.



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR

GS 2018. JANUÁR - 80%
ÁR: 20 990 FT

Skyrim tájai fenséges látványt nyújtanak a virtuális valóságban, ráadásul egy csuklómozdulattal varázsolni sem mindennapi élmény.



THE INPATIENT

GS 2018. JANUÁR - 60%
ÁR: 12 999 FT

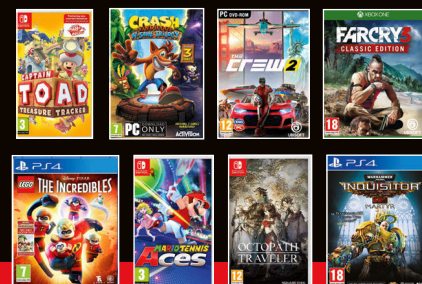
Ha magával ragadott az Until Dawn világa, a második spinoffból is rengeteg érdekességet tudhatsz meg a játék multijáról.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Mario Tennis Aces
Far Cry 3 Classic Edition
Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
The Crew 2

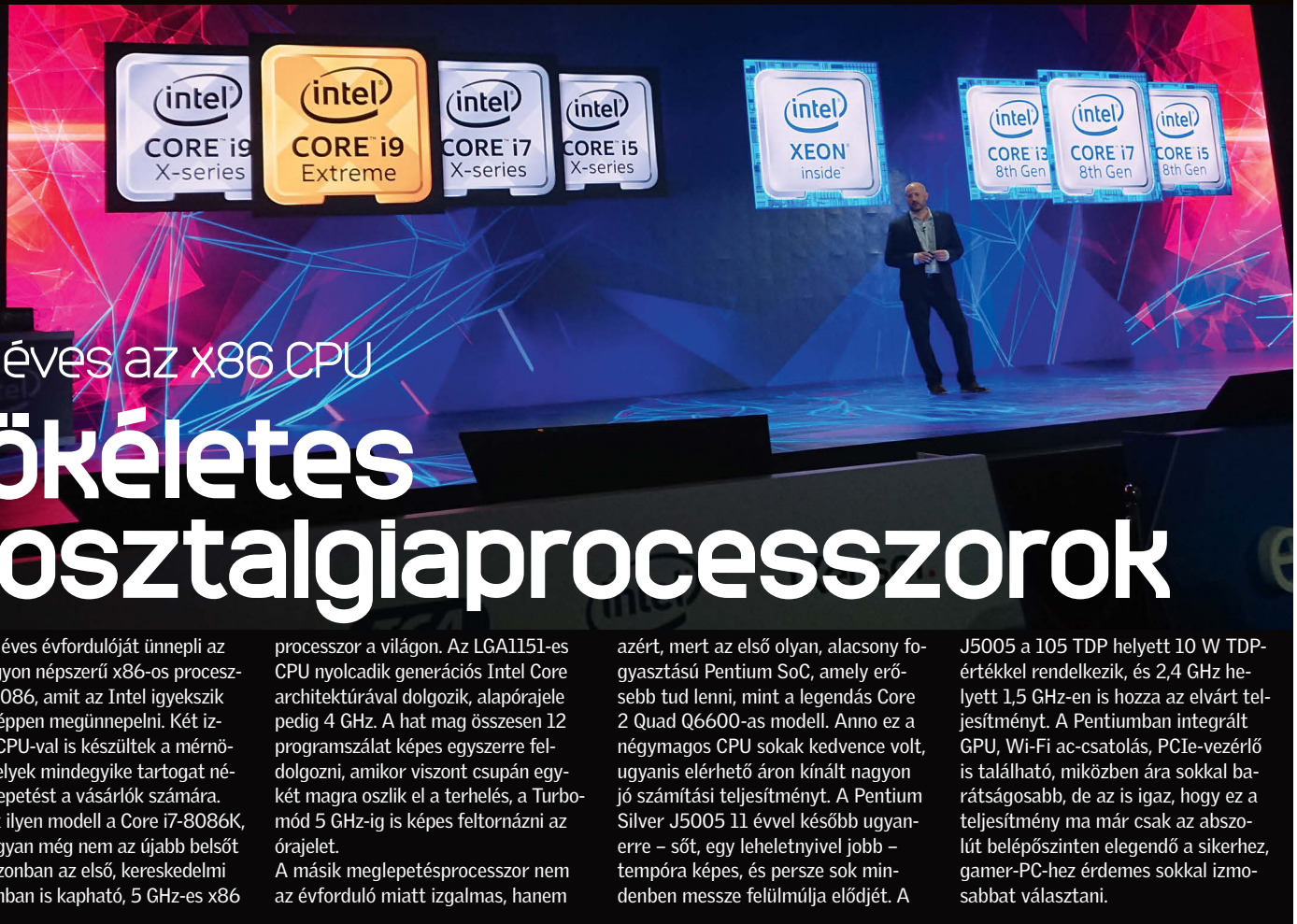
június 22. Warhammer 40,000
június 26. Inquisitor Martyr (konzol)
június 29. Captain Toad: Treasure Tracker Switch
június 29. Octopath Traveller
LEGO The Incredibles

július 5.
július 13.
július 13.
július 13.



Hardveres okosságok, tippek, tesztek és vásárlási tanácsok a komponensektől kezdve egészen a perifériáig

HARDVER



40 éves az x86 CPU

Tökéletes nosztalgiaprocesszorok

Idén 40 éves évfordulóját ünnepli az első, nagyon népszerű x86-os processzor, a 8086, amit az Intel igyekszik is kellőképpen megünnepelni. Két izgalmas CPU-val is készültek a mérnökök, amelyek mindegyike tartogat némi meglepetést a vásárlók számára. Az egyik ilyen modell a Core i7-8086K, amely ugyan még nem az újabb belsőt kapta, azonban az első, kereskedelmi forgalomban is kapható, 5 GHz-es x86

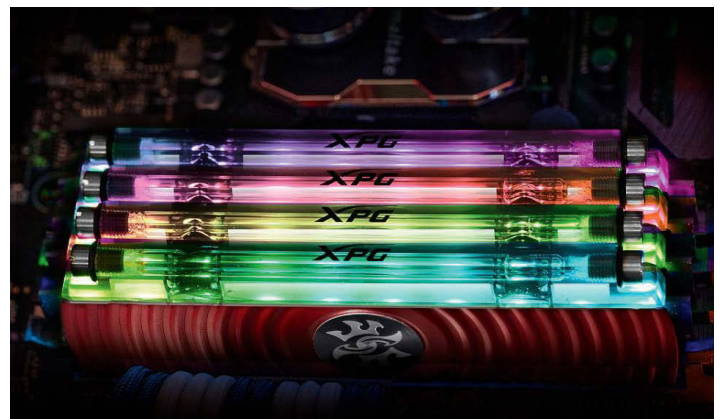
processzor a világon. Az LGA1151-es CPU nyolcadik generációs Intel Core architektúrával dolgozik, alapórajele pedig 4 GHz. A hat mag összesen 12 programszálát képes egyszerre feldolgozni, amikor viszont csupán egy-két magra oszlik el a terhelés, a Turbo mód 5 GHz-ig is képes feltornáztatni az órajelét. A másik meglepetésprocesszor nem az évforduló miatt izgalmas, hanem

azért, mert az első olyan, alacsony fogyasztású Pentium SoC, amely erősebb tud lenni, mint a legendás Core 2 Quad Q6600-as modell. Anno ez a négymagos CPU sokak kedvence volt, ugyanis elérhető áron kínált nagyon jó számítási teljesítményt. A Pentium Silver J5005 11 évvel később ugyanerre – sőt, egy leheténnivel jobb – tempóra képes, és persze sok mindenben messze felülmúlja elődjét. A

J5005 a 105 WDP helyett 10 W TDP-értékkel rendelkezik, és 2,4 GHz helyett 1,5 GHz-en is hozza az elvárt teljesítményt. A Pentiumban integrált GPU, Wi-Fi ac-csatolás, PCIe-vezérlő is található, miközben ára sokkal barátságosabb, de az is igaz, hogy ez a teljesítmény ma már csak az abszolút belépőszinten elegendő a sikerhez, gamer-PC-hez érdemes sokkal izmosabbat választani.

Ilyen gyors még sohasem volt 5,5 GHz-es memória az Adatától

A DDR3-as memóriatechnológia már leköszönőben, ám ez a búcsúzás igen hosszú-ra nyúlt, miután a sorban öt váltó DDR4 ára már a kezdeteknél elszállt a csillagok közé. A DDR4 anno 2133 MHz-en indult hódító útjára, és az sem segítette elterjedését, hogy alig volt gyorsabb elődjénél. Mára ez teljesen megváltozott, az alacsonyabb fogyasztás mellett a DDR4 jelentősen jobb teljesítményt nyújt, mint a DDR3, amit úgy értek el a gyártók, hogy kis lépésekben feljebb tornázták az órajeleket. A 100-200 MHz-es ugrás azonban sok gyártó számára egyhelyben toporgás csupán, ezért igyekeznek a technológia felső határát feszegetni. Ezt tette az Adata is, sőt, sikerrel is járt, így bemutatthatta új, XPG moduljait, amelyek nem a manapság gyorsnak számító 3,2 GHz-en, hanem egyenesen 5,5 GHz-en pörögnek. Ez hatalmas lépés teljesítményben, de persze csakis speciális tuninggal érhető el, ráadásul az időzítésen is lazítani kellett a magas órajelért cserébe. Az XPG Spectrix D80-as modulokat a rekord érdekében vízhűtésre kapcsolták, ami az RGB világítással kiegészítve nagyon mutatós egy üveg oldalfalú gépben. A világcúcsnak számító, hitelesített 5531 MHz-es eredményt egy MSI X299 Gaming Pro Carbon AC alaplapban sikerült elérni.





Csomagolhatnak a topmobilok Asus ROG Phone

iPhone X, P20 Pro vagy S9+? Felejtset el őket! Az Asus gamertelefonja reggelire megveszi a teljes élményt, sőt még olyat is mutat, amire eddig mobilon nem volt példa. Nem új terep a mobil az Asusnak, de bölcse várt pár évet, hogy kialakuljon, milyennek is kellene lennie egy igazán jó gamer mobiltelefonnak. Láttunk már néhány próbálkozást a múltban, de szerencsére a ROG Phone eltér ezektől, sőt a kézi konzolok világából is áttemelt több, bevált trükköt. A ROG, vagyis Republic of Gamers legnagyobb idei dobása (eddig) a ROG

Phone, amelybe az abszolút legfelső polcos komponenseket pakolták. Ez természetesen a Snapdragon 845-ös SoC-t jelenti, sőt a tervezők a RAM-flashtároló kettősön sem spóroltak: 8 GB RAM és 512 GB flashtárhely került a telefonba. Ettől még nem feltétlenül lenne királyölő a ROG Phone, de fontos tudni a 845-ös SoC-kről, hogy válogatott chipeket használ az Asus, amelyek a speciális, hőkamrás hűtővel hűtve 2,96 GHz-en képesek dübörögni. Így már nem is kérdés, hogy minden teszten megveri az összes, eddig megjelent telefont. A 6,2 colos,

FHD+, HDR-képes kijelzőhöz AMOLED-technológiát használt az Asus, ráadásul a frissítés 90 Hz-en történik, a válaszidő pedig csupán 1 ms.

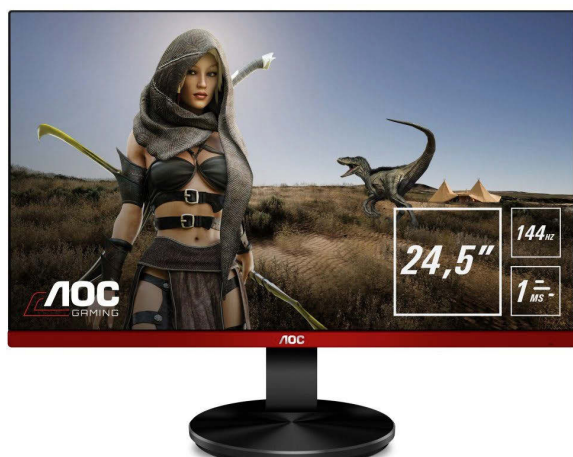
Az apróságokra is odafigyeltek az Asus mérnökei, és ez legalább annyit számít, mint a technikai specifikációk. Az extra hűtés és a nagy akkumulátor gyorsöltése mellett a felső részre két darab, nem mechanikus gomb is került, így nem a kijelzőn kell pötyögnünk a virtuális gombokon. Ennél is hasznosabb a másodlagos, oldalra került Type-C töltőcsatlakozó, amelybe speciális kiegészítőket is csatlakoztathatunk. Kapunk a telefonhoz például egy AeroActive hűtőt, de készült hozzá hagyományos és WiGig zsinór nélküli dokkoló, egyedi, mechanikus kont-

roller és egy Twinview dock is. Utóbbi dupla kijelzős, akárcsak egy Nintendo 3DS, így játék közben zavartalanul chatelhetünk, streamelhetünk, és lesz olyan játék is, amelyek kihasználja majd a dupla mobilkijelzőt.

Sajnos néhány dolog még nem tiszta, de azt elárulhatjuk, hogy jövő héten még nem lehet megvásárolni a ROG Phone-t a szaküzletekben. De legalább elérhető lesz hazánkban, sőt az AeroActive hűtőt is megkapjuk vele. Aki szeretné a telefont, de kicsit szerényebb összegért, az választhatja a kisebb, nem 8/512 GB-os modellt, és érkezik egy ultra bundle csomag is, amelyben minden kiegészítőt megtalálhat, aki fizeti nagyjából egy gamernotebook árát.

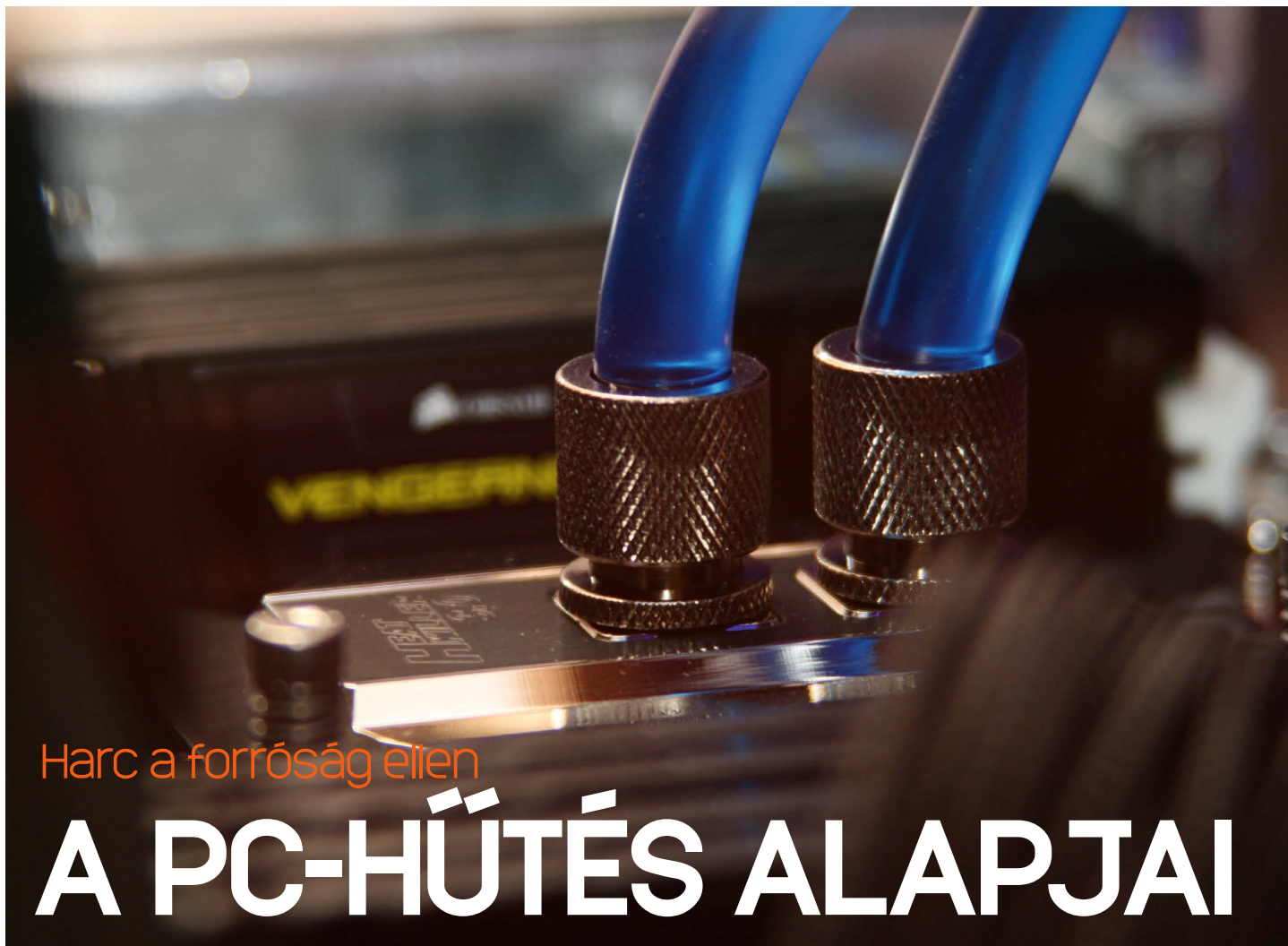
Fejlett, gyors és vonzóan olcsó Gamermonitor a népnek

Egészen mostanáig nagyon mélyen a zsebébe kellett nyúlania annak, aki szeretett volna kitörni a 60 Hz-es monitorok világából. Az AOC végre elkészült a megfizethető gamermonitorral, ráadásul mindjárt egy 144 Hz-es modellt dobott piacra. A G2590FX 250 euróért (kb. 80 ezer forint) cserébe 24,5 colon kínál 144 Hz-es frissítést. A felbontás ehhez a képátlóhoz ideális full HD, amit már egy GTX 1060/GTX 1070 is képes szuper sebességgel meghajtani. A csatlakozások tekintetében nem kell kompromisszumot kötnünk, a kávémentes (vagyis rejtett kávé) dizájn is abszolút a gamerek igényeihez igazított, ráadásul pedig a FreeSync-technológiát is kihasználhatjuk. Az input lag alacsony, a válaszidő csupán 1 ms, mindössze egyetlen hátlulütője van az olcsó gamermonitornak, mégpedig a TN-technológia. Reméljük, kellemesen fogunk csalódni az új generációs TN-panelben, amely bármelyik pillanatban megérkezhet tesztlaborunkba.



Feltalálták a bekapcsológombot Lusták, figyelem!

Egy egészen meglepő újdonságot húzott elő a tarsolyából az Alpacool, ám ezúttal nem hűtéssel kapcsolatos a fejlesztése. A legújabb furcsa külsejű henger nem más, mint egy ki-be kapcsoló gomb PC-hez. Igen, ez az a nyomógomb, amelyre rátenyerepsz, amint leül a géped elé. Csakhogy az Alphacoolnál úgy gondolták, megterhelő felemelni a kezdetet, és megnyomni egy távol lévő gombot, sokkal kényelmesebb, ha ez az asztalodon vagy tulajdonképpen tetszőleges helyen van. Az Alphacool Powerbutton tehát nem más, mint egy mezei bekapcsológomb PC-khez, de persze nagyon dizájnos és strapabíró is egyben. Természetesen kétféle szín közül is választhatunk, a gomb körüli világító kör is nagyon jól néz ki, ám aki erre a komfortfokozatra vágyik, készüljön fel, hogy 10-12 ezer forintba fog kerülni a külső bekapcsológomb.



Harc a forróság ellen

A PC-HŰTÉS ALAPJAI

TALÁN SENKIT SEM ÉR MEGLEPETÉSKÉNT, HOGY A SZÁMÍTÓGÉPEKBEN TALÁLHATÓ ALKATRÉSZEK – ÉS ÚGY ÁLTALÁBAN VÉVE AZ ELEKTROMOS ÁRAMMAL MŰKÖDŐ ESZKÖZÖK – MUNKÁJUK SORÁN KISEBB-NAGYOBB MÉRTÉKBEN UGYAN, DE ÉREZHETŐEN MELEGSZENEK. Ez azon túl, hogy a környezetre is hatással van (ami télen akár még jól is jöhet), rengeteg probléma forrása lehet. A folyamatos hőhatás szép lassan degradációhoz vezet, így komolyan befolyásolja a rendszer stabilitását és megfelelő működését. A felgyülemelő forróságban ugyanis a gép alkotórészeinek anyaga a fizika törvényeinek megfelelően tágul, majd lehűlve újra összehúzódik. Ez a folyamatos mechanikai terhelés idővel a legstrapabíróbb anyagot is elfárasztja, ami hozzájárul az alkatrész idő előtti leselejteződéséhez. A rossz minőségű hűtés ráadásul egy idő után nem tudja megfelelő hőmérsékleten tartani a gépbelsőket – hiszen ezek az alkatrészek is előre-

gednek, a PC-házban lerakódott por pedig a ventilátorokra, hűtőbordákra tapadva és a nyáklapokra égvé még tovább nehezíti a hűtést –, az ebből fakadó túlműködés így a kőhécseelő komponensekkel együtt egyre hangosabb számítógépet eredményez. A nyári forróság előtt, egy alapos géptakarítás után nem árt fontolórra venni a hűtés korszerűsítését, hogy az elkövetkező hónapokban is egészségesen és halkán működő géppel dolgozhass. Ehhez persze nem árt tudnod, mit és hogyan kell hűteni, illetve hogy milyen lehetőségeid vannak a fejlesztésre.

SIVATAGI FORRÓSÁG

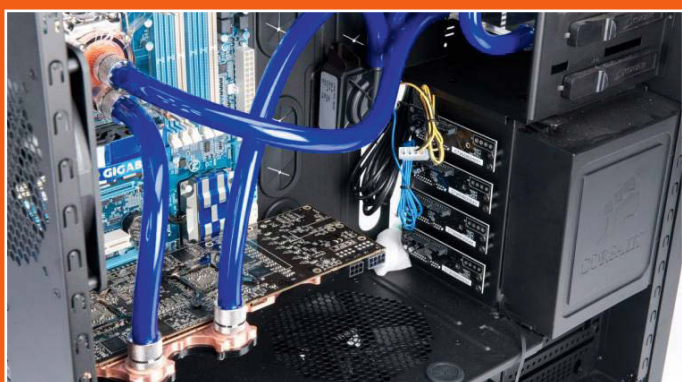
Nagy általánosságban (de nem minden esetben) igaz, hogy minél nagyobb az áramfogyasztás, annál erősebb az adott komponens, hiszen a felvett áramból nyert energia egy része alakul hővé. Nem csoda hát, hogy a leginkább hűtésigényes modul a processzor és a grafikus chip, így ezekre külön, gyárilag is szerelnek legalább passzív hűtést (hűtőbordát),

a nagyobb teljesítményű modelleken pedig alapvető a saját ventilátor. A CPU és a rácsatlakozó hűtőborda köze úgynevezett hővezető paszta is kerül, amely idővel megszáradhat, így teljes géptakarításkor nem árt ezt újrakenni. Az említett pároshoz képest lényegesen kevesebb, de még így is szá-

mottevő hőt termelhet maga a chipset, a feszültségszabályozó modul és a RAM is (főként a speciális, nagy teljesítményű modellek), ezeket viszont csak nagyon ritkán kell külön, aktív megoldással hűteni. Általában saját ventilátora van a tápegységnek is, alkalomadtán ezt is alaposan ki kell takarítani – vagy akár halkabbra cse-



Processzorhűtés: egy kevés ráfordítás is óriási különbséget jelenthet



VÍZHŰTÉS

A kompakt szettek egyre kedvezőbb áron kaphatók, és minőségükre sincs már olyan sok panasz, a technológia mégis inkább a modderek és a komolyabb hardvert nyúzó közönség játékszere maradt mind a mai napig. Pedig halk működése és jó hatásfoka miatt bárkinek bátran ajánlható – igaz, egy átlagos otthoni konfiguráció megfelelő hűtéséhez a legtöbb esetben nincs rá kimondottan szükség. Egy kis utánajárással azonban egy hosszú távon is jól működő megoldásra lelhetsz benne, amely csak kevéssel kerül többre, mint egy megfelelően kiépített léghűtéses rendszer. A csövekben futó színezett folyadék párosítva egy ízelés, átlátszó falú gépházzal pedig bármilyen munkakörnyezet szemet gyönyörködtető díszje lehet.

rélni, viszont ez utóbbi garanciavesztéssel jár. Fontos megjegyezni, hogy a PSU-k esetén a nagyobb áramfelvétellel nem feltétlenül jelent nagyobb hőtermelést, sokkal fontosabb a hatékonyság. A 80 Plus Gold minősítésű komponensek például kilencven százalékos körüli hatékonyságot garantálnak, tehát teljesítménytől függetlenül csupán a felvett energia tizede alakul hővé. Ezért ezek nemcsak energiatakarékosabbak, de segítenek kordában tartani a gépházban belüli hőmérsékletet is.

Már a konfiguráció összeállításakor is adnak a gyártók támpontot arra nézve, hogy mennyi lesz az adott komponens fogyasztása és hőtermelése. Ez utóbbi mérésére szolgál a TDP (Thermal Design Power), értékét pedig ugyanúgy wattban adják meg, mint a teljesítményt, ami félreértésekre adhat okot. Nem árt vigyázni vele; bár összefüggésben van a teljesítménnyel és ezáltal a fogyasztással is, szinte semmit sem mond a rendszer valós hőtermeléséről. A TDP tulajdonképpen egy mesterséges, nem szabványosított mérőszám, amely elsősorban a hűtésrendszereket gyártó partnereknek van segítségére, a vásárló számára inkább csak reklámmértékkel bír.

LÉLEGZŐ PC

Nevéhez híven a léghűtés a házban belüli levegővel vezeti el a komponensek által termelt hőt. Ezt aztán ventilátorokkal gerjesztett mesterséges áramlat segítségével juttatja a gép-

házon kívülre, illetve sok modell kihasználja a meleg levegő természetes tulajdonságait (például, hogy a kisebb sűrűség miatt felfelé száll). Ebből következik, hogy a hűtés eredményessége nagyban függ a ház kialakításától. A nagyobb méretű modellekben értelemszerűen könnyebben halad át a levegő, több hely van a hűtőrácsoknak és a külső ventilátoroknak is, így érdemes ezeket választani – bár a komolyabb hűtést igénylő, nagy teljesítményű hardverek az esetek többségében egyébként sem férnek el a kisebb házakban. A csendesebb és pormentes működéshez minél zártabb, kevés nyílással rendelkező modellt válassz!



Víz a gépben: néma csendben hűt, de látványnak sem utolsó



LÉGHŰTÉS

A felhasználók döntő többsége ilyen rendszert használ, és nem véletlenül. A jó léghűtés olcsó, megbízható, könnyen szerelhető, és a hatalmas választékban mindenki megtalálhatja a konfigurációjához passzoló alkatrészeket. Csak arra kell figyelni, hogy ne mindenből a gyári, illetve a legolcsóbb megoldásokat építsd be. Egy jó kialakítású gépházban akár két-három középkategóriás ventilátor is csodákat tud tenni mind az üzemi hőfok, mind pedig a zajszint csökkentését illetően. Még a prémium modellek használatával is kritikus fontosságú azonban a gépbelső, illetve a házban lévő porszűrők tisztán tartása – ezzel szavatolható a megfelelő stabilitást a számítógép teljes életciklusa alatt.

A komolyabb házakhoz ventilátorok is járnak, de saját magad is összeállíthatod a neked megfelelő garnitúrát. Alapvetően három érték határoz meg egy ventilátort: az átmérője, a légszállítása és a zajszintje. A méret általában nyolcvan és kétszáz milliméter között változik, elsősorban a ház kialakítása dönti el, hogy mekkora építhető be. A légszállítás tulajdonképpen az eszköz „teljesítménye”, mértékegysége a CFM, vagyis hogy egy perc alatt mekkora levegőmennyiséget tud megmozgatni. A zajszint magától értetődő, nagyjából 20-25 decibel az a határ, amíg a komponens csendesnek mondható. A három érték persze összefügg:

a lassabb fordulatszámon üzemelő lapátok csendesebbek, ezért ha alacsony zajszint mellett szeretnél nagy légszállítási értéket, mindenképpen nagy átmérőre lesz szükséged. Természetesen ugyanez igaz a CPU-ra szerelhető toronyhűtésre, amiből a gyári megoldást javasolt egy kis ráfordítással minőségi, csendesebb hűtőre cserélni.

A ventilátorok elhelyezésekor alapvetően arra kell figyelni, hogy a gépház elején áramoljon be a friss, hideg levegő, hátul pedig kifelé tolja a processzor és a videokártya által termelt hőt. A ház alja felől a GPU-ra lehet célozni a kinti levegőt, a tetején pedig a CPU által melegített közeg hőjét kifelé fújni, de ezekre már nem minden házban van lehetőség. Olyan kialakítást keress, amelyben a tápegység alul van: ilyenkor ugyanis a komponensnek nem a processzortól felszálló meleg levegőt kell beszívnia, ami sokat dobhat a modul várható élettartamán.

AZÉRT A VÍZ AZ ŐR

Ijesztőnek tűnhet vízzel hűteni egy elektromos berendezést, de a félelem alaptalan: az olcsóbb, bővebb megoldásokkal sem elsősorban a gépház elárasztásától kell tartani, inkább a zajos, hamar tönkremenő részegységek jelentenek valós veszélyt. Igazság szerint a legtöbb vízű hűtésnek is számít a levegő mozgása – annyi a különbség, hogy az egyes hardverelemektől folyadék (általában desztillált

LÉGHŰTÉSES HÁZAK

VÍZHŰTÉSES HÁZAK



DeepCool Tesseract SW

Ebben az árkategóriában nem jellemző az igazán jó hűtés, de a Tesseract SW kellemes meglepetés. Kifejezetten erre optimalizált ház, de a gyári ventilátort érdemes valami jobbra cserélni. Igazi hibája csak egy van: a hosszabb, jellemzően három ventilátorral szerelt videokártyák nem férnek bele.

12 000 Ft

Thermaltake Core P3

Az extravagáns, nyitott dizájn miatt kifejezetten vízűtéshez ajánlható ez a ház, és persze elsősorban a vizuális tuning szerelemeseinek. Kialakítása miatt óriási hűtőelemeket is támogat, ám semmire sem védi a konfigurációt a lerakódó portól, ami tartós használat mellett kényelmetlen lehet.



32 000 Ft

Corsair Carbide SPEC-02

Kiváló ár-érték arányú ház, amelyben összesen hat darab, 120 mm-es ventilátornak jut hely, a szokásos helyen lévő három darab mellett még kettő fér el a tetején, egy pedig alul, így teljesen korrekt hűtésrendszer lehet benne kialakítani. Egyetlen hátránya, hogy a nagyobb radiátorokat nem támogatja.



20 000 Ft



Fractal Design Define R6

Minimalista dizájn jellemzi a jó hírű Fractal Design elsősorban vízűtésre fejlesztett modelljét. A felső részre akár egy 420 mm-es radiátor is szerelhető, mellé 360 és 280 mm-es példányok is beférnek. A ModuVent kialakításnak köszönhetően választhatunk a jobb szellőzés vagy a zajcsökkentés között.

40 000 Ft



Silverstone RL06 Pro

A kiváló frontpanel és kialakítás okán az egyik legjobb gyári hűtéssel rendelkező ház, tehát akkor is nagyon jó eredménnyel üzemel, ha az árán felül egy fillért sem költünk rá. Persze lehet és tanácsos is fejleszteni, ha a konfiguráció ezt megkívánja, vagy ha a teljesen zajtalan működés a cél.

25 000 Ft

Deepcool Dukase Liquid

Hatékony, strapabíró, visszafogottan gyönyörű – a steampunk stílusú Mid-Tower a halk hűtés bajnoka, a beépített LED-világítás miatt pedig a megjelenésre sem lehet panasz. A Deepcool gépháza mindent tud, amit egy vízűtéssel szerelt modellnek tudnia kell – sajnos ezt tükrözi az igen magas ár is.

62 000 Ft



A FOLYAMATOS HŐHATÁS KOMOLYAN BEFOLYÁSOlja A RENDSZER STABILITÁSÁT ÉS MŰKÖDÉSÉT

víz) szállítja el a meleget a hőátvevő blokkok vagy akár a ventilátorok felé, amelyek visszahűtik azt, hogy aztán előlről kezdődhessen a folyamat. Ez a léghűtésnél nagyobb hatásfokkal képes kordában tartani az üzemi hőmérsékletet, és az sem elhanyagolható szempont, hogy nagyságrendekkel látványosabb is annál. Cserébe drágább, és kiépítése is sokkal több odafigyelést igényel. Alapvetően két lehetőség van, ha ezt a módszert szeretnéd használni: vásárolhatsz kompakt készletet, amelyet egy az egyben beszerelhetsz a házba, vagy megépítheted a rendszert saját magad is. Utóbbi megoldás teljes kontrollt ad a kezvedbe – te választhatod meg, hogy pontosan mit és milyen alkatrészekkel szeretnél a hűtésedhez csatlakoztatni –, viszont a költségekkel nagyon hamar el lehet szállni, és a beépítés is jóval nagyobb körülményeket igénylő folyamat. Ahogy a léghűtésnél, úgy itt is fontos tényező a ház kialakítása, a méretek ugyanis alapvetően meghatározzák, hogy mi szerelhető be. A legfontosabb tényező a hőelvezető radiátor mérete, de bizonyos esetekben ez akár a házra kívülre is kerülhet, így sokféle elrendezés megvalósítható. A többi elemet (víztartály, pumpa, csövek) jóval egyszerűbb elhelyezni a házba, az egyes hardverelemekhez kapcsolódó blokkok helye pedig nyilvánvalóan adott. Kompakt rendszerhez olyat keress, amelynek pumpája halkán dolgozik, és PWM-kompatibilis – ugyanez igaz a ventilátorra is, amennyiben része a szettnek.

APRÓSÁGNAK TŰNHET, PEDIG...

Mit sem ér a korszerű, drága hűtéstechológia, ha közben a számítógép felépítése és környezete gátolja a jó szellőzést. A gépházon belül nem csak azért érdemes rendet tartani, mert jól néz ki, a feleslegesen beszerelt komponensek, a mindenhová belógó kábelkötegek egyértelműen szabotálják a megfelelő hőmérsékletért vívott harcunkat. A modern házak tervezésekor a kábelrendezésre is gondolkodnak, de külön is vásárolhatsz ehhez kötegelőket, kábelvezetőket. Ha teheted, válassz moduláris tápegységet, erről ugyanis le tudod választani a szükségtelen kábeleket és csatlakozókat. Az sem mindegy, hogy hova kerül a masina: az oly gyakran előforduló, íróasztalokban lévő géppolc sok esetben élettartam-gyilkoló szaunaként funkcionál, főként amelyek hátulról nem teljesen nyitott. Ilyenkor inkább az asztalra vagy közvetlenül mellé helyezd a gépet. Természetesen fontos a sima, stabil felület, a bolyhos szőnyegen nem fogja magát jól érezni a rendszer, főleg, ha alulról is szeretne levegőt kapni. A jó hűtés záloga a zárt rendszer és az ebben áramló levegő (vagy víz) tudatos irányítása. Éppen ezért a gépház oldalának leszédése nem különösebben hasznos, mint ahogy azzal sem érsz sokat, ha az asztali ventilátort fordítod be az izzadó hardver felé. Ha ezekre odafigyelsz, a legnagyobb hőségben sem lesz problémád a számítógép túlmelegedésével.

Bence

NOTEBOOKOK HŰTÉSE

A hordozható eszközök hardverei hiába vannak kompakt módon összepréselve, ugyanolyan elven működnek, mint az asztali gépekben lévő alkatrészek. Ez igaz a hűtésre is; a gyártók mérnökei és tervezői folyamatosan azon dolgoznak, hogy maximalizálják a légáramlás hatékonyságát. A prémium szegmensben kezd elterjedni a kizárólag passzív hűtés, amely drága ugyan, de még maximális terhelés mellett is néma csendet eredményez. Bár a notebookok alkatrészei nem cserélhetők, egy kis odafigyeléssel sokat tehetsz a megfelelő működésért. Amellett, hogy tisztán tartod, rendszeresen tisztítsd is ki a gépet, mert a por lerakódik, és gátolja a rendszer szellőzését. Ne tedd továbbá puha felületre (például ágyra, takaróra) az eszközt, mindig stabil, sima felületen használd. Ha ez nem megoldható, egy laptopállvánnyal javíthatod a helyzetet. Ezekből kaphatók beépített hűtéssel rendelkező modellek is, amelyek csodára ugyan nem képesek, de egy izmos, fűtőtestként funkcionáló gamerlaptop mellett lehet létjogosultságuk.

NINTENDO
SWITCH™

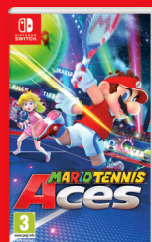
BÁRMIKOR, BÁRHOL,
BÁRKIVEL

Nintendo



© 2018 Nintendo / CAMELOT

JÁTÉK, JÁTSZMA ÉS SZUPERÜTÉS!



Elképesztő tenisz meccsek, ahol a győzelemhez stratégia kell!
Hűdtsd meg a pályát a különleges technikák széles választékát és az Energia mércédet használva és győzz!

A DOBOZ TARTALMA:
Nintendo Switch™ konzol + Joy-Con™ (bal) + Joy-Con™ (jobb)
+ Nintendo Switch dokkoló + Joy-Con markolat + Joy-Con csatlakozó (x2) + Nintendo Switch Hálózati kábel + HDMI kábel

CONQUEST

JÚNIUS 22-ÉN

www.nintendo.hu

A hang ereje

MIKROFONOK ONLINE KÖZVETÍTÉSHEZ

HIÁBA TALÁLJUK KI A LEGMENŐBB MŰSOR-TERVET YOUTUBE-CSATORNÁNKHOZ, HIÁBA MUTATJUK BE A VILÁG LEGIZGALMASABB TERMÉKEIT, HA A NÉZŐK NEM ÉRTIK, AMIT MON-

DUNK, BIZTOSAN NEM FOGNAK A VIDEÓ VÉGÉIG KITARTANI. Márpedig a gyenge hangminőség azonnal kiütközik, és formátumtól függetlenül hihetetlenül zavaró, ezért tartalomgyártóként ez az egyik legfontosabb tényező, ami-

re oda kell figyelniünk. A legolcsóbb megoldások nagyon ritkán jelentenek megoldást a problémáinkra, azok viszont, akik járatosak a hangtechnikában, pontosan tudják, hogy a határ a csillagos ég, és a stúdió-mikrofonokra akár egy autó árát is elkölthetjük. Ebben a tesztben a videósok által használt legnépszerűbb mikrofonokat eresztettük egymásnak, amelyek még elérhető árúak, ezzel együtt olyan minőséget kínálnak, amivel kényelmesen és stabilan tu-

tón három mikrofont rejt, ezeket a testén található tekerővel aktiválhatjuk. Ez teszi igazán sokoldalúvá a Blue közkedvelt hangrögzítőjét: ha csak egyedül vagyunk, választhatjuk a kardioidmintát, amely kiszűri a mikrofon mögötti zajokat, például a billentyűzet kattogását, de rögzíthetünk sztereóban, és kérhetjük interjúkhoz a kétirányú rögzítést (ilyenkor értelemszerűen a beszélgetőpartnerek közé kell leraknunk a mikrofont); de felvehetünk akár 360 fokban is. Gombok-

Blue Yeti: masszív, sokoldalú mikrofon, amely bármilyen helyzetben megállja a helyét



„A GYENGE HANGMINŐSÉG HIHETETLENÜL ZAVARÓ ÉS ÉLVEZHETETLENNÉ TESZI TELJES KÖZVETÍTÉSÜNKET

dunk színvonalas tartalmat gyártani akár évekig.

BLUE YETI

A Blue mikrofonja az egyik legnépszerűbb a youtuberek körében, nem véletlenül. Tesztalanyaink közül ez a legolcsóbb, ugyanakkor az egyik legtöbb funkcióval felszerelt darab, amit szinte bármilyen helyzetben használhatunk. A Yeti nem egy, hanem rö-

ból és tekerőkből egyébként sincs hiánya a mikrofon testén: a mintaválasztó mellett külön állíthatjuk a gain, vagyis a jelszintet, a mikrofonból visszatérő hangerőt, illetve kapunk egy mute-gombot is, amivel azonnal elnémíthatjuk magunkat, ha nem szeretnénk, hogy az esetleges hirtelen zajok beszűrődjenek a felvételbe. Az egyébként is méretes mikrofon mellé egy masszív talp is jár, amely stabilan

Mikrofonok online közvetítéshez

	Webcím	Ár	Forgalmazó	Értékelés (%)
1.	Blue Yeti bluedesigns.com	42 900 Ft	muziker.hu	89
2.	Rode NT-USB rodemikrofon.hu	53 900 Ft	MediaDot Kft.	88
3.	Razer Seiren Elite razer.com	69 900 Ft	Razer Inc.	72



Razer Seiren Elite: gamereknek szánt mikrofon olyan extrákkal, amelyek a live streamekhez hasznosak

Rode NT-USB: prémium hangfelvevő elsősorban élő közvetítésekhez, podcastadásokhoz, vokálfelvételhez



tartja a Yetit az asztalon. Hangminőségben kategóriája egyik legjobbjára: remekül kiszűri a háttérzajokat, miközben minőségi hangot rögzít. A felvételnek a legtöbb mikrofonhoz képest érezhetően melegebb a hangja, így bár nyilvánvalóan nem stúdiómikrofonról beszélünk, akár egyszerűbb zenei felvételekhez is remek a Yeti. Popfiltert sajnos nem csomagolt mellé a gyártó, így ezt kénytelenek leszünk külön beszerezni.

RODE NT-USB

A Rode kifejezetten minőségi megoldásokat kínál a hangtechnikában, és ez alól az NT-USB mikrofon sem

kivétel. A kivételesen kecses, mégis masszív eszköz azoknak is jó szolgálatot tehet, akik gyakran utaznak, és nem egy állandó stúdióban forgatnak, hiszen a mikrofon viszonylag kis helyen elfér, sőt a gyártó még egy műbőr hordtáskát is csomagolt mellé. Szintén a csomag részét képezi az elegáns popfilter és egy hatméteres USB-kábel is, így gyakorlatilag bárhol használhatjuk a mikrofont. Talán csak a műanyag állványba tudnánk belekötni, amely sem nem különösebben mutatós, sem nem masszív. A Rode mérnökei egy előre meghatározott jel-szintre lótták be a mikrofont, vagyis

a gaint nem tudjuk manuálisan állítani, kizárólag szoftveresen babrálnhatjuk. Ehelyett a mikrofon testén a kijövő hangerőt (mindhárom mikrofon késleltetés nélküli monitorozást tesz lehetővé, vagyis azonnal visszahallgathatjuk saját hangunkat), valamint a saját hangunk és a gépből érkező hangok arányát változtathatjuk, ami például akkor lehet érdekes, ha fel akarunk énekelni valamit. Bár biztosan van, aki örül ennek a megoldásnak, mi szívesebben láttunk volna egy jelszintválasztót vagy legalább egy mute-gombot. Ezt leszámítva a Rode remekül teljesített a teszten: tisztább, telje-

sebb hang lett a végeredmény, ami ideális lehet például podcastekhez.

RAZER SEIREN ELITE

A Razer kifejezetten a gamereket célozta meg a Seiren mikrofonnal, amelynek immár több iterációja is piacra került. Ahogy azt a gyártó többi termékénél megszokhattuk, az anyagminőségre itt sem lehet panasz: a mikrofon kifejezetten mutatós, a lecsavarható talp masszív, a kábel igényes, fonnott borítású, és még egy szivacsos szélvédő kupakot is kapunk a mikrofon mellé. A Seiren Elite testén szintén állíthatjuk a monitorhangerőt, a gaint, valamint azonnal le is némíthatjuk az eszközt, a dizájnerek azonban olyannyira figyeltek a letisztult kialakításra, hogy teljesen egyszínűre tervezték ezeket a tekerőket, így ránézésre lehetetlen megmondani, pontosan milyen állásban vannak, és mennyi lehetőségünk van módosítani őket. Extra funkcióként kapunk egy bekapcsolható High-Pass filtert, amivel az alacsony frekvenciájú hangokat, például a gép zümmögését szűrhetjük ki, valamint egy beépített limiter is, amely nem engedi, hogy túl hangosan kiabáljunk, sőt egy pirosan világító gyűrűvel jelzi is, ha túlléptük a határt. Ez sajnos semmilyen szinten sem testre szabható, ami bizonyos helyzetekben inkább hátrány, mint előny, de ha valaki sokat kiabál egy élő közvetítés során, hálásak lesznek a nézők ezért az extráért. Az sem elhanyagolható szempont, hogy a Seiren Elite messze a legdrágább a három tesztalany közül, bár aki a Razer termékek között nézelődik a polcon, az bizonyára tisztában van vele, hogy nem a filléres kiegészítők körében válogat.

MONDJA A MAGÁÉRT

Lehet bármilyen jó mikrofonunk, ha nem megfelelően használjuk, a hangminőség sem lesz az igazi. Az egyik legáltalánosabb hiba, hogy nem a megfelelő oldalról beszélnek a felhasználók az eszközbe. A Blue Yeti lekerekített formája miatt például sokan azt hiszik, hogy a kézi modellekhez hasonlóan a tetejét

kell szánkhoz emelnünk, pedig kardioidmódban az oldalsó kapcsula rögzíti a hangot. Vagyis ha döntött módon használjuk, akkor az effektív rögzítési zónán kívül vagyunk, és halkabb, visszhangosabb lesz hang a felvételen. A tesztben szereplő Rode modell kialakításán könnyebb felismerni, hogy miképpen

kell elhelyezni az asztalon vagy az állványon, de nem minden esetben ilyen egyszerű a dolog. Mielőtt nekiállsz használni az új szerzeményt, érdemes tájékozódni a pontos kialakításról, különben hiába költöttél rá több tízezer forintot, nem lesz sokkal jobb a hangod, mintha egy filléres eszközzel rögzítenéd.

A CSEND BESZÉL

A tesztünkben felvonultatott mikrofonok nagyon hasonló szerepet töltenek be, és egyikkel sem lehet igazán mellélőni. Mindhárom alumíniumházzal, késleltetésmentes monitorozással és extra funkciókkal érkezik. A legsokebbal versenyző egyértelműen a Blue Yeti, ennek és elérhető árának köszönhetően állhat fel a dobogó legfelső fokára, de egyediségük miatt a Rode és a Razer mikrofonja is megtalálja saját közönségét a piacon.

Kaci

Kapszula	Frekvenciaátvitel	AD/DA-konverter	Maximum SPL	Méret	Tömeg	Garancia
Kondenzátor, 3×14 mm	20 Hz–20 kHz	16 bit/48 kHz	120 dB	295×120×125 mm	550 g	2 év
Kondenzátor, 0,5"	20 Hz–20 kHz	16 bit/48 kHz	110 dB	184×62×50 mm	520 g	2 év
Kondenzátor, 0,5"	20 Hz–20 kHz	16 bit/48 kHz	120 dB	226×89×68 mm	585 g	1 év

Hivalkodó gamerdoboz

Shuttle XPC cube SZ270R9

KICSI, MÉGIS ERŐS: A SHUTTLE VADONATÚJ BAREBONE SZÁMÍTÓGÉPBŐL NEM HIÁNYZIK EGYETLEN FONTOS ÖSSZETEVŐ SEM, HOGY KOMOLYAN VEHETŐ GAMER-PC LEGYEN.

Nagy izgalommal fogadtuk, amikor berobbant szerkesztőségünkbe. Az XPC családba tartozó, kissé suta, de beszédese elnevezésű cube SZ270R9 géppel kifejezetten olyan felhasználókat céloztak meg, akik minél kisebb helyet foglaló, de nagyobb teljesítményű PC-t szeretnének. Ez egyben azt is jelenti, hogy csupa asztali komponenssel van dolgunk, a félkész számítógépbe éppen ezért egy jól bővíthető Z270-es alaplapot illesztettek. Ez a hatodik és hetedik generációs Intel Core processzorokat fogadja, amelyek kiváló teljesítményt nyújtanak, ugyanakkor a géppel nem kompatibilis, azóta megjelent 8-as CPU-széria már ennél is többet, így sajnos máris egy apró kompromisszummal kell megbirkóznunk. Az egyedi méretű alaplap asztali processzort fogad, emellett négy DIMM-foglalatot, három M.2-t, PCIe x16 kártyahelyet és temérdek érintkezőt szereltek rá. Az M.2 természetesen kezeli az NVMe SSD-eket, a harmadik, kisebb foglalatból azonban hiányzik a Wi-Fi ac-vezérlő – ezt nekünk kell utólag megvásárolnunk és beszerezni. A gép összeállítása amúgy végtelenül egyszerű, és minden segédletet megkapunk hozzá, így nagyjából 5-10 perc alatt kész PC-nk lehet. A tápegység kiváló választás, az 500 wattos, 80 Plus Silver modell a csúcskártyákat is könnyen elbírja, így akár GTX 1080/Ti-t is pakolhatunk a Core i7-es CPU mellé. A hátlapon rengeteg USB-port és két LAN várja a kábeleket, de sajnos Thunderbolt 3, USB 3.1 Gen2 és Type-C nincs, ami fájó hiányosság 2018-ban. Szintén csalódtunk az alaplap hangkodekben, amely elavult, de legalább a térhangzás nem hiányzik.

X-BEN AZ ERŐ

Az XPC cube háza alumíniumból készült, éppen ezért könnyű és elegáns, az előlap azonban műanyag. Az X alakú dizájn jól mutat, kellően agresszív külsőt ad a gamerkockának, amelyről az RGB LED-világítás sem maradt le. Ezt programozni is tudjuk az egyszerű BIOS-ból vagy valamivel kényelmesebben Windows alól, a többi ökoszisztémával azonban nem kom-

patibilis, így szinkronizálni sem tudjuk. Bár a világítás jól mutat, és néhány effektet is beállíthatunk, a fényerőt sajnos nem tudjuk változtatni Windows alól, így bántóan erős a fénye a LED-eknek.

A hosszúkás gépház légáramlása tökéletes, ami bizonyítja, hogy nagy tapasztalata van a Shuttle-nek a mini-PC-k építésében. Egy előlapi ventilátor húzza be a hideg levegőt, majd ezt a processzorhűtő radiátorára szerelt ventilátor hajtja ki a házból. A processzor hűtéséhez a már jól ismert hőcsöves megoldást választották a Shuttle mérnökei, amely alapjáraton valóban csendes, és kellően hatékony, terhelés alatt viszont hamar zavaróvá válik a felpörgő ventilátorok magas zajszintje. A videokártya saját szellőzőnyílást is kapott a ház oldalán, ami nagy segítség, elhelyezésének köszönhetően pedig nem gátolja a szabad légáramlást. Az SZ270R9-re is igaz az, ami általában a barebone-okra, vagyis hogy a kábelek mind egy szálíg méretre szabottak, így zavaróan lógó, a szellőzést akadályozó kábelkorbácsokkal nem kell megküzdenünk. Persze érdemes körülmények szerelnünk, különösen akkor, ha több adattárolót is szeretnénk beépíteni –

kevés hely van a SATA-kábelek elegáns elvezetésére.

A Z270-es Shuttle XPC cube másik nagy újdonsága a világítás mellett a turbómód. Az előlap felső részére helyezett gomb aktiválja a turbót, ami a processzor felpörgetését hajtja végre. Ez látványos és adott esetben hasznos megoldás, de kihasználni csakis „K”-s processzorral lehet, továbbá a turbóbeállításokat előtte kell megadnunk manuálisan. Nagyon jól néz ki, hogy a normál és a turbó üzemmódokhoz eltérő világítást adhatunk meg, így még látványosabb, amikor nagyobb sebességre váltunk. Persze agresszív tuningról senki se álmodozzon, a limitált képességű CPU-hűtő nem visel el túl nagy órajelemelést.

Az SZ270R9-ből vérbeli, bivalyerős gamerkockát építhetünk, de sajnos nem 8. generációs Intel Core alapokra. A világításnak vannak hiányosságai, amelyek egy része szoftverfrissítéssel orvosolható; enélkül nagyobb gond, hogy a hűtés terhelés alatt zajos, a hangkodek elavult, és hiányzik a modernebb USB 3.1 Gen2. Ezeket figyelembe véve egy kicsit magasnak érezzük a Shuttle 120 ezer forintos árát.

INFO

Gyártó:

Shuttle Inc.
 Ár: 125 490 Ft
 Web: shuttle.eu

Specifikáció:

LGA1151 (200)-foglalat;
 Intel Z270 chipkészlet;
 1×PCIe x16, 1×PCIe x4;
 4×DIMM, 3×M.2-foglalat;
 alumínium-műanyag ház;
 6×USB 3.0, 4×USB 2.0,
 2×DP, HDMI;
 500 W 80 Plus Silver
 tápegység;
 előlapi RGB világítás,
 turbómód;
 3392 pont PCMark8;
 348,4×215,4×190,2 mm

Pro:

vagány külső, könnyű
 szerelhetőség, minőségi
 alapanyagok

Kontra:

nem Z370-es, nincs
 Type-C, elavult
 audiokodek, zajos, drága

77



Még egy bőr

Samsung SSD 860 EVO 250 GB

SOKKOLT MINKET A HÍR, HOGY 2018-BAN IS KAPUNK ÚJ SATA-S SSD-T A SAMSUNG-TÓL, EZÉRT KÍVÁNCSIAN VETETTÜK RÁ MAGUNKAT A 860 EVO-RA, HOGY MEGTUDJUK, VAJON MILYEN ÚJDONSÁGOT TUD NEKÜNK MUTATNI A CHIPÓRIÁS.

Addig, amíg nem olvassuk el a matricán szereplő típuszámot, nem is lehet sejteni, hogy nem a régebbi 850 EVO modellt tartjuk a kezünkben, hanem a vadonatúj 860 EVO-t. Persze nem csoda, hogy a 2,5 colos, 7 mm vastag ház dizájnjaival nem törődött a Samsung, ez amúgy sem fog látszani. Fontosabb a belső felépítése, ahol papíron úgy tűnik, sok újdonságot kapunk. A vezérlő az új MJX chip, amelyhez immáron LPDDR3 helyett LPDDR4 gyorsítótár kapcsolódik alacsonyabb fogyasztást és nagyobb teljesítményt kínálva. A szintén saját gyártmányú flashchip is új generációs, az eddig használt, 48 rétegű helyett 64 rétegű V-NAND dolgozik a 860



EVO-ban. Természetesen az adatszerzés ezúttal is TLC-s, vagyis 3 bit/cella adatsűrűséggel dolgozik az SSD, így a 250 GB-os tárhelyhez mindössze egyetlen V-NAND-chip is elegendő a 2,5 colos fémháza megújítására, alig néhány centiméteres nyáklapon. A sok újdonság reményre adhat okot, de ezeket nem váltja be az SSD, mégpedig a SATA6G adatkapcsolat miatt. A 860 EVO ugyanis kizárólag SATA verzióban érhető el (M.2 és mSATA méretekből is), így nem is csoda, hogy a Samsung az elődhez képest mindössze 10 MB/s-

mal ígér nagyobb szekvenciális olvasási teljesítményt. Méréseink szerint a gyorsulás elhanyagolható, használat közben észre sem fogjuk venni, ez azonban nem rossz hír, a 860 EVO így is az egyik legfürgőbb SATA6G SSD. Az új belső nagy előnye, hogy az eddigi 75 helyett 150 TBW strapabírósságot ígér a gyártó, és ehhez öt év garanciát is ad. A 860 EVO árázása emellett versenyképes, 250 GB-tól egészen 4 TB-ig sokféle méretben és formában elérhető, így – noha sebességben és szolgáltatásban nem kínál újdonságot – sikere borítékolható.

INFO

Forgalmazó:
Samsung Magyarország
Ár: 21 990 Ft
Web: samsung.hu

Specifikáció:
Samsung MJX vezérlő,
512 MB cache;
Samsung V-NAND, 3 bit
TLC NAND flashchip;
SATA6G-kapcsolat,
2,5 colos méret;
DevSLP-támogatás;
232,88 GB használható;
563,2/532,3 MB/s CDMark
szekvenciális olvasás/írás;
1165 pont AS SSD;
97901/75739 IOPS;
5000 pont PCMark8;
5 év garancia, 150 TB TBW

Pro:
fejlett belső, jó teljesítmény, könnyű, jó árázás

Kontra:
nem gyorsabb elődjénél,
NVMe-verzió nem érhető el, lehetne még olcsóbb

85

Ékszerdoboz gamereknek

MSI GS65 Stealth Thin

OLYAN GÉPET SZERETNÉL, AMELYIK KÖNYVEN HORDOZHATÓ, DIZÁJNOS, ÉS GAMER?

Van egy jó tippünk, de nagyon mélyen a zsebedbe kell nyúlnod, hogy minden kompromisszumos választást elkerülj. Az MSI legújabb gamerlaptopja csodálatos külsőt kapott, sőt első ránézésre nem is tűnik különösebben erősnek, ugyanis nagyon vékony, kevesebb mint 2 kilogramm, alumíniumfedele pedig prémium külsőt kölcsönöz neki. A méret és az erő kettőse az Nvidia Max-Q-technológiának köszönhető, így a kecses gépházba egy Core i7-8750H processzor és egy GeForce GTX 1070-es GPU is belefért. A fedelet felnyitva jön az újabb sokk, a billentyűzet RGB háttérvilágításos, és a SteelSeries készítette, a kijelző pedig vékony kávas, és matt. A 15,6 colos képátlához full HD felbontást választott a gyártó, emellett pedig az IPS-panel 144 Hz-es frissítésre képes, ami egészen egyedülálló ebben a



kategóriában. Sajnos teljesen felhőtlen nem lehet az örömiünk, mert hiába a GTX 1070 és a 144 Hz-es frissítés, a G-Sync-technológiát nem támogatja a GS65 Stealth Thin PC. A tesztek során hozta a kötelezőt az MSI prémium gépe; a Core i7 CPU nagyon erős, főleg, hogy a körítésen sem spórolt az MSI. A 16 GB RAM és a fél terabyte-os NVMe SSD ideális kombináció. Ehhez járulnak még a kiváló Wi-Fi ac mellett a GbE LAN-vezérlők, több USB- és Thunderbolt 3-csatlakozó, a HDMI és a DP is. Papíron és a mérések során bámulatosan teljesít az MSI gépe, de azért mi találtunk néhány hibát, hiányosságot is benne. Egy ilyen prémium masinából példá-

ul már nem maradhatna ki a biometrikus azonosítás és az SD-kártya-olvasó, emellett a billentyűzet túlságosan lapos lett, a gép alsó borítása sajnos csak műanyag, és – noha a hűtés zajszintje nem kimondottan magas – játék során bántóan felmelegedett a gépház. Mindezért 800 ezer forintot kérnek a szaküzletben, ami rengeteg pénz, pláne úgy, hogy a GTX 1080 GPU helyett csupán egy G-Sync-től megfosztott GTX 1070-et használhatunk, ráadásul Max-Q változatban, így az FHD-teljesítmény nem igazán éri el a 100-140 fps-t az új játékok alatt. Ha vastagságban és súlyban kötünk némi kompromisszumot, sokkal olcsóbban is lehet ilyen erős gamerlaptopunk.

INFO

Gyártó: MSI
Ár: 799 900 Ft
Web: msi.com

Specifikáció:
Intel Core i7-8750H
CPU; GeForce GTX
1070 Max-Q GPU 8 GB
VRAM; 16 GB DDR4
RAM/512 GB NVMe
SSD; 15,6", full HD, IPS,
144 Hz, matt kijelző;
1×TB3, 3×USB 3.0,
HDMI, LAN; 5197 pont
PCMark10; 4781 pont
3DMark Time Spy;
235 perc üzemidő;
357,7×247,7×17,9 mm,

Pro:
gyors, könnyű és vékony,
jó kijelző

Kontra:
nincs G-Sync és biometrikus azonosítás,
könnyen forrósodik

76

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

CPU

AMD Ryzen 5 2600X

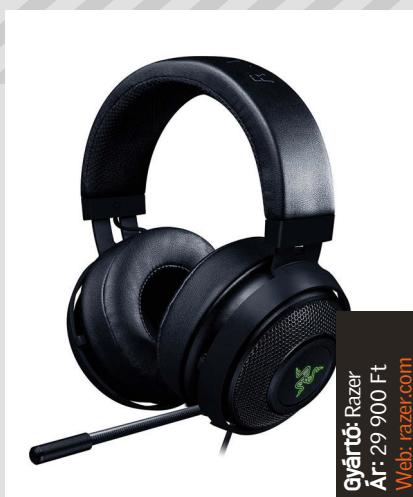


Gyártó: AMD
Ár: 69 800 Ft
Web: amd.com

2017 a változás éve volt, végre ismét méltó ellenfelet állított az AMD az Intel Core processzorainak. A mérnökök azonban nem pihentek, aminek máris itt az eredménye: a Ryzen 2. Ilyen rövidke idő csak ráncfelvarrássra volt elegendő, de mi ennek nagyon örülünk, mert ettől még gyorsabb lett a tavalyi AM4-es platformmal továbbra is kompatibilis processzor, amelynek ráadásul az ára sem nőtt látványosan. A Ryzen 5 2600X az egyik legjobb választás ma az óriási CPU-kínálatból.

HEADSET

Razer Kraken 7.1 V2



Gyártó: Razer
Ár: 29 900 Ft
Web: razer.com

Mindent tud a gamerekről a Razer, ezért nem is csoda, hogy ez a headset tényleg nagyon jól sikerült. A V2-es változat USB-n kapcsolódik a PC-hez, virtuális 7.1-re képes, de ami ennél is fontosabb, éppen olyan hangja van, ami a játékokhoz ideális. A hifisták nem fogják kedvelni, a gamerek viszont annál inkább örülnek majd a meleg hangzásnak, a dübörgő basszusnak és a tiszta magas hangoknak, amihez szuper kényelem és kifejezetten jó mikrofon társul – na és persze az elmaradhatatlan világítás.

NOTEBOOK

Asus TUF FX504GE



Gyártó: Asus
Ár: 279 900 Ft
Web: asus.com

Ha kicsit alaposabban körülnézünk a gamernotebookok piacán, már egészen olcsón is találhatunk szuper ajánlatokat. A RoG Strix alá pozícionált, de már gamer TUF laptop egy okosan összeállított konfiguráció modern külsőbe csomagolva. A központi mag egy fejlett és nagyon erős Intel Core i5-8300H CPU, amelyhez 8 GB RAM és SSHD kapcsolódik. A videokártya full HD-hez elegendő GTX 1050 Ti, a portokból minden szükségeset megkapunk, már csak egy Windows-licencre van szükség, és indulhat is az öröfeledt henteselés.

MULTIFOG- LALATOS CPU-HŰTŐK



1 Cooler Master Hyper 212 Evo
9490 Ft
coolermaster.com

2 Arctic Freezer 13
8200 Ft
arctic.ac

3 Akasa AK-968
8100 Ft
akasa.com.tw

4 Alpenföhn Sella
5800 Ft
alpenfoehn.de

5 Deepcool IceEdge Mini FS v2.0
3890 Ft
deepcool.com

DRÓNOK



1 DJI Phantom 4 Pro
529 990 Ft
dji.com

2 DJI Mavic Air
263 990 Ft
dji.com

3 Yuneec Typhoon H Advanced
299 900 Ft
us.yuneec.com

4 Parrot Disco FPV
369 900 Ft
parrot.com

5 GoPro Karma
267 990 Ft
gopro.com

FOTÓS MOBIL- TELEFONOK



1 Huawei P20
190 990 Ft
huawei.hu

2 Samsung Galaxy S9
249 900 Ft
samsung.hu

3 Sony Xperia XZ2
229 400 Ft
sony.hu

4 LG V30
283 900 Ft
lg.hu

5 Apple iPhone 8 Plus
264 900 Ft
apple.com

WI-FI AC- ROUTEREK 40 EZER FORINT ALATT



1 Netgear R6400
33 900 Ft
netgear.com

2 Linksys EA6900
36 490 Ft
linksys.com

3 Tenda AC18
30 890 Ft
tenda.cn

4 TP-Link Archer C9
34 590 Ft
tp-link.hu

5 D-Link DIR-842 AC1200
10 990 Ft
dlink.hu



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor Intel Pentium G5400	19 100 Ft
Processzorhűtő Zalman CNPS80F	1 800 Ft
Alaplap Gigabyte B360M HD3	21 790 Ft
Memória 8 GB Crucial DDR4-2400	22 190 Ft
Grafikus kártya Inno3D GeForce GTX 1050 2 GB Compact	39 900 Ft
SSD -	x
Merevlemez WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	11 290 Ft
DVD/Blu-ray egység -	x
PC-ház ZALMAN ZM-T2 Plus	7 390 Ft
Tápegység FSP Hexa+ 400 W	11 600 Ft
ÖSSZESEN	135 060 Ft



GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

Processzor AMD Ryzen 5 1600	46 900 Ft
Processzorhűtő -	x
Alaplap Asus Prime B350M-K	20 990 Ft
Memória 8 GB Crucial DDR4-2400	22 190 Ft
Grafikus kártya Zotac GeForce GTX 1050 Ti 4 GB OC	57 900 Ft
SSD Kingston SSDNow UV400 240 GB	19 200 Ft
Merevlemez -	x
DVD/Blu-ray egység -	x
PC-ház FSP CMT120	9 300 Ft
Tápegység Be quiet! System Power 8 S8-500 W	15 600 Ft
ÖSSZESEN	192 080 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i5-8400	49 600 Ft
Processzorhűtő Noctua NH-U12S	19 200 Ft
Alaplap Asus TUF Z370-Plus Gaming	45 790 Ft
Memória Kingston HyperX Predator DDR4-3200 16 GB kit	63 690 Ft
Grafikus kártya Gigabyte GeForce GTX 1070 8 GB Mini	148 800 Ft
SSD WD Black 512 GB M.2 NVMe SSD	47 790 Ft
Merevlemez WD Red 4 TB	33 990 Ft
DVD/Blu-ray egység -	x
PC-ház Corsair Carbide Spec-03	16 990 Ft
Tápegység Be quiet! Pure Power 10 600 W	24 500 Ft
ÖSSZESEN	450 350 Ft



EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

PROCESSZOROK

INTEL

LGA1151

Intel Core i5-8600K	71 000 Ft
Intel Core i5-8400	49 600 Ft
Intel Core i3-8100	30 990 Ft
Intel Core i3-7100	28 300 Ft
Intel Pentium G5400	18 390 Ft
Intel Pentium G4600	12 690 Ft

AMD

AM4

AMD Ryzen 7 2700X	97 990 Ft
AMD Ryzen 7 1800X	88 290 Ft
AMD Ryzen 7 1700X	74 990 Ft
AMD Ryzen 7 1700	72 990 Ft
AMD Ryzen 5 2600X	67 390 Ft
AMD Ryzen 5 1600X	51 990 Ft
AMD Ryzen 5 1500X	40 490 Ft
AMD Ryzen 5 2400G	44 990 Ft
AMD Ryzen 5 1400	37 390 Ft
AMD Ryzen 3 1300X	32 790 Ft
AMD Ryzen 3 2200G	29 300 Ft
AMD Ryzen 3 1200	23 990 Ft

ALAPLAPOK

Intel LGA1151

Asus TUF Z370-Plus Gaming Performance	45 790 Ft
ASRock Fatal1ty H370	39 400 Ft
Asus Prime Z270M-Plus	31 990 Ft
Gigabyte B360M HD3	21 790 Ft
MSI B250M Mortar	21 990 Ft

AMD AM4

Asus RoG Crosshair VII Hero	92 100 Ft
Asus ROG Strix X470-F Gaming	65 990 Ft
Gigabyte Aorus AX370-Gaming 5	52 990 Ft
Gigabyte AB350 Gaming 3	27 390 Ft
MSI B350M Mortar	24 290 Ft
Asus Prime B350M-K	20 990 Ft



Különösen ajánlott

Minden porcikájában a gamerek igényeit igyekeznek kielégíteni az Agon monitor, amelyben majdnem mindent pontosan eltalált a gyártó. A piros-fekete, 31,5 colos kijelzőről már nem hiányzik a világítás, bár ez sajnos nem szinkronizálható az ismert PC-világítási rendszerekkel. A nagy képnyelfelülethez WQHD felbontás tartozik, amit a gyártó még egy 1800R sugarú íveltséggel is megfejtelt. Ez kellemes extra játék közben, de talán még fontosabb, hogy az MVA-panel frissítése 144 Hz-es, 4 ms-os válaszidő és elhanyagolható input lag mellett. A betekintési szögek kiválóak, nincs IPS-glow, és a kontraszt is magas. A menürendszerben könnyen lehet navigálni a joystickkal vagy az extra távirányítóval. A monitor masszív, a döntésen, forgatáson kívül magasságát is állíthatod. Bemutatókban sincs hiány, még egy USB 3.0-elosztót is használhatsz – nagy kár, hogy a portok mind egy szálig a hátlapra kerültek. A teszt során a képminőség is hozta az elvárható, de sajnos hiába ígérték gyárilag 300 cd/m²-t, ezt nem teljesíti a monitor, és még teljes fényerő mellett is sötétebb valamivel a konkurenseknél. Ezt leszámítva egy jól árazott, ideális méretű és felbontású, gyors és vagány külsejű gamermonitorod lehet, ha ezt választod.

INFO

Gyártó: AOC Global

Ár: 149 900 Ft

Web: aoc.com

Specifikációk:

16:9-es képarány, 1800R íveltség; 31,5 colos átmérő, 2560×1440 pixel; 4 ms válaszidő; matt MVA-panel, 178/178 fok betekintési szögek; 300 cd/m² fényerő, 2000:1 kontraszt; 144 Hz frissítés, FreeSync technológia; 2×HDMI 2.0, 2×DP, D-SUB, 2×USB 3.0; 2×5 W hangszórók; dönthető -5,5-29 fokban, emelhető, forgatható, VESA100; 47 W átlagos fogyasztás

Pro: ideális képátló/felbontás játékhoz, ívelt, jó dizájn, 144 Hz-es FreeSync

Kontra: sötét, nem hibátlan képminőség, minden USB-port hátul található

AOC Agon
AG322QCX



EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról

Játékpszichológia

A BATTLE ROYALE MŰFAJ PSZICHOLÓGIÁJA



Kezdődjék a játék!

ÚGY TŰNIK, AZ IDEI ÉV ŐRÜLETE EGYÉRTELMŰEN A BATTLE ROYALE MŰFAJ ÉS AZON BELÜL IS A FORTNITE BATTLE ROYALE. Száz, magára utalt játékos (vagy ugyanekkora létszámot kitevő kettő-öt fős csapatok) együtt egy fegyverekkel teli pályán, ahol az életben maradás a cél, és az utolsó túlélő játékos (vagy csapat) győz. Tehát ha valaki kíváncsi, milyen lehet az éhezők viadala, most első kézből megtapasztalhatja. És úgy tűnik, hogy tízmilliókat vonz ez az élmény. A sikernek nincs ugyan pontos receptje, utólag mégis érdemes végiggondolni, milyen tényezők vezettek ideig. Akárcsak más műfajok, a battle royale is sokféleképpen motivál, számos eltérő pszichológiai szükségletet elégít ki nagyon hatékonyan. Ezekről olvashattok a továbbiakban a teljesség igénye nélkül.

FEJLŐDÉS ÉS KOMPETENCIA

Hasonlóan a többi felkapott műfajhoz (például a MOBA-khoz), gyors fejlődést kínál. A játék elején üres kézzel kezdesz, de percekben belül egyre erősebbé válsz. Adrenalinlöketet ad, ha találsz egy jó fegyvert, mert így azonnal

KI VAGYOK?

A nevem Király Orsolya. Az ELTE Pszichológiai Intézet Addiktológiai Kutatócsoportjának munkatársaként a videojátékok pszichológiai vonatkozásait vizsgálom, ezen belül is elsősorban a játékosok motivációit és a problémás használatot (avagy a „függőséget”).

jelentősen nőnek az esélyeid a túlélésre. Ha az egyik házat már kifosztották, mindig van remény arra, hogy egy másikban majd szerencsével jársz, ugyanakkor sosem tudhatod biztosan, hogy mikor és mit találsz. Ez nem más, mint a részleges megerősítés elve, amely az MMORPG-k kapcsán került be a köztudatba. Lényege az, hogy a cselekedeteinkért járó jutalom nem kiszámítható módon, de előbb vagy utóbb biztosan megérkezik, így hosszabb ideig és sokkal erősebben képes fenntartani a motivációnkat, mert a kövér loot reménye mindig ott lebeg a szemünk előtt. A talált erőforrásokkal folyamatosan optimalizálhatjuk karakterünket, a szűkös tárhely pedig rákényszerít arra, hogy csak a legjobb dolgokat tartsuk magunknál. A *PUBG*-ben a fegyverek és a páncélzat is testre szabhatók, jelentősen megnevelve karakterünk optimalizálhatóságának lehetőségét. A kiszámíthatatlanság ezzel együtt nemcsak a véletlenszerűen előforduló erőforrásokból fakad, hanem abból is, hogy minden ellenfelünk hús-vér ember, így az MI-vel ellentétben sosem tudhatjuk, hogy mire számíthatunk. A versengés másokkal (és a győzelem reménye) természetesen a műfaj központi motiváló tényezője, ám ebben a „mindent vagy semmit” elv érvényesül. Mindenkinek csak egy élete van, győzelmi esélyeink pedig statisztikailag elhanyagolhatók. Ha viszont

mégis sikerül győznünk, az egészen döbbenetes adrenalinlökettel jár. Minden killnek óriási súlya van, főleg annak ismeretében, hogy a győztesek átlagosan mindössze öt másik játékost ölnek meg egy meccs során. Emiatt egyetlen ellenfél megölése is elképesztő kompetenciaérzést okoz, mert rengeteg szempontot kell figyelembe vennünk ahhoz, hogy sikerrel járjunk. Ráadásul egyetlen ellenfél likvidálása jó eséllyel tíz-húsz pozícióval juttat előrébb a százas rangsorban. S ha ezt többször is sikerül megismételniünk különböző képességű és stílusú játékosok ellen, joggal érezhetjük elégedettnek magunkat. A végső győzelem pedig már-már emberfeletti teljesítmény, ami a kiválasztottság érzésével társul, és még a legjobbaknak is csak ritkán jön össze.

VÁLASZTÁSI LEHETŐSÉGEK

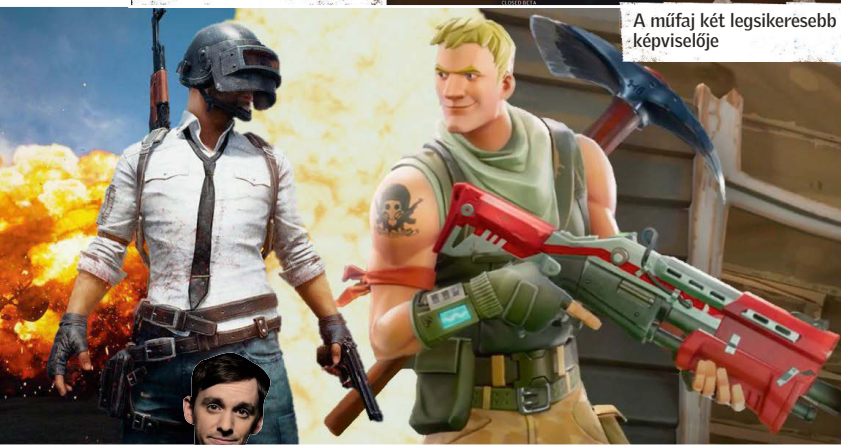
Szintén fontos, hogy számos különböző módon lehetünk eredményesek, vagyis nagyon eltérő játéktípusok is sikerre vezethetnek. Lehetünk például agresszívek, és megpróbálhatunk minél több ellenféllel személyesen végezni, de az is hatékony taktika lehet, ha szándékosan kerüljük a konfrontációt egészen az utolsó körig. Akár elrejtőzhetünk egy házban a térkép közepén, remélve, hogy a szűkülő körön belül marad, és biztonságos fedezékből vadászhatjuk le az arra



A PUBG-ben a fegyverek és a páncélzat is testre szabhatók



A loot véletlenszerűen generálódik



A műfaj két legsikeresebb képviselője



A bokrok remek búvóhelyül szolgálnak

HA TE MONDOD

Derek Thompson, a Hit makers című könyv szerzője: „A népszerűségnek van „tudománya”, de nincs képlete. Ha létezne képlet, mindenki azt alkalmazná, ugyanolyan termékek készülnének, és így már egyik sem lehetne olyan kivételesen sikeres, hogy kiemelkedjen a tömegből.”

járókat. A *Fortnite* építési módja pedig további lehetőségeket nyújt. Ahelyett, hogy az ajtón (vagy az ablakon) mennénk be egy házba, felhúzhatunk egy lépcsőt, hogy felmenjünk a tetőre, majd azt szétlőve jussunk be a házba. Mindez azért fontos, mert így rátalálhatunk a számunkra leginkább megfelelő játéktípusra, vagy átélhetjük a változatosság nyújtotta izgalmat, miközben állandóan feszegethetjük saját határainkat.

TÁRSAS INTERAKCIÓ

Nem létezik motivációs modell, amelyik ne hangsúlyozná, hogy a társas élmények olyan módon növelik a játékosok bevonódását és elkötelezettségét a játék iránt, amire a többi motiváció nem képes. Köz hely, de tényleg társas lények vagyunk. Együtt, főleg ismerősökkel és barátokkal, de még

idegenekkel is (ha jó fejek) egyszerűen jobb játszani. Ha kizárólag saját magunkra támaszkodhatnánk, a műfaj valószínűleg nem lenne ennyire népszerű. Ott van azonban a két-, négy- vagy ötfős csapatokká szerveződés lehetősége, amely elképesztő társas élményeket nyújt. A közös játék állandó kommunikációt igényel a csapattársak között: nemcsak azt kell ilyenkor megbeszélni, hogy ki hol helyezkedjen el, de egyeztetni kell a fegyverek típusát vagy az ellenfél hol-létét is. A közös siker pedig, ha lehet, még edesebb, mert a többiek öröme a miénket is fokozza, még jobban felértékeli a győzelem értékét. Ha a győzelem mások számára is fontos (beleértve az ellenfelet is), az megerősíti azt, hogy valami értékeset kaptunk/nyertünk (még akkor is, ha ennek a mindennapjainkra nézve nincs kézzelfogható haszna), és végső soron azt, hogy jók, értékesek vagyunk.

EGYEDI TÖRTÉNETEK

A műfaj sikere valószínűleg a streamelés és a játékvideók népszerűségének is köszönhető. Ahogy évezredek óta megőrül az emberiség a sportmérkőzésekért, úgy tűnik, hogy az

e-sport-mérkőzések (és közvetítések) is hasonlóan képesek lázba hozni a rajongókat, és úgy általában is szeretjük nézni, ahogy mások játszanak (ezekről a témákról a 2016. májusi és a 2017. áprilisi számokban írtunk részletesen). A battle royale műfaj pedig kifejezetten alkalmas a streamelésre, és az e-sporttá válás lehetőségét is magában rejt. Minden meccs (ráadásul minden egyes játékos szemszögéből) egy egyedi történet. S ahogy néhány focimeccsre évtizedekkel később is emlékezünk, könnyen lehet, hogy lesznek olyan battle royale-mérkőzések, amelyekről évek múlva is beszélni fogunk. Az, hogy a meccseknek (történeteknek) bármikor vége szakadhat, és hogy a győzelem esélye még a legjobb játékosok számára is meglehetősen kicsi, olyan feszültséget képes teremteni, amelyre más játékok csak ritkán képesek. És ez nem csak akkor igaz, ha mi magunk játszunk, hanem akkor is, amikor másokat nézünk. Együtt izgulunk a streamelével, már-már együtt lélegzünk vele, de együtt is nevetünk, bosszankodunk, vagy éppen örjögünk. S ha nyer, jutalmul pár falat nekünk is jut a chicken dinnerből.

Orsi

WINNER, WINNER, CHICKEN DINNER

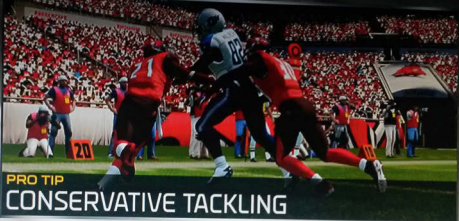
Gondoltam, utánajárok, honnan származik a PUBG-játékosok által hön áhított csirkevacscora, de csak részsikerral jártam. Az derült ki ugyanis, hogy a kifejezés évtizedekre nyúlik vissza, és senki sem tudja pontosan, honnan is ered. A legnépszerűbb történet szerint a Las Vegas-i kaszinókban gyakran használták az 1970-es években. Ekkoriban az alaptét 2 dollár volt. Ha valaki megnyert egy kört, vehetett egy szerény, de laktató vacsorát, amely három csirkekaraból és valamilyen zöldsárgaköréből állt. Ez volt tehát a csirkevacscora, 1,79 dollárért. Így a játékosnak még a következő körre is maradt pár centje. Egy másik forrás szerint a kifejezés az 1930-as nagy gazdasági világválság idejéből származik, amikor az emberek kockajátékkal múltatták az időt a sikátorokban. Sokszor nem is pénzben játszottak, de ha igen, akkor a nyeremény összege nagyjából egy meleg ételre, egy csirkevacscorára volt elég.

FELHASZNÁLT FORRÁSOK:

Myelin Games: Why the „Battle Royale” genre is so popular? ([youtube.com/watch?v=JETut90FyS0](https://www.youtube.com/watch?v=JETut90FyS0))


Extra life

» GAME ON



PRO TIP
CONSERVATIVE TACKLING

Secure a tackle by pressing the A button when the ball carrier is inside the tackle cone, but be careful not to press the button early or risk a broken tackle.



You could save an average of **\$548** when you visit www.money.com

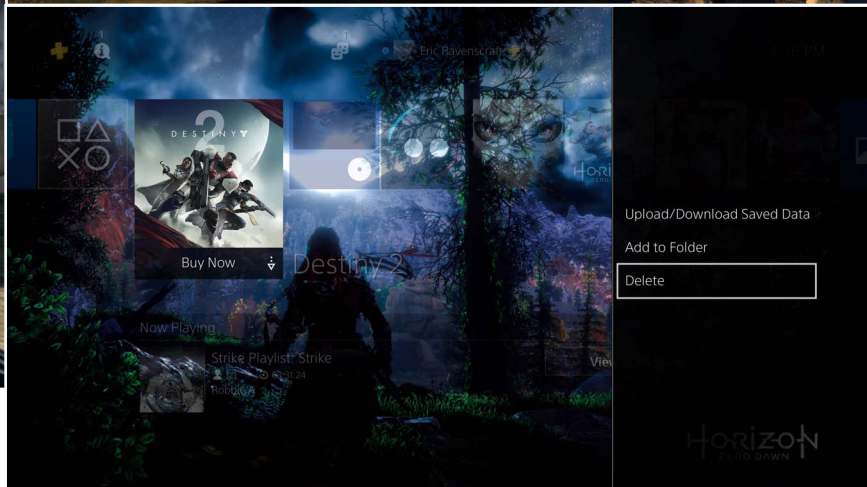
LOADING...

Heavy burdens.

A weighty issue in ancient China too.

Some problems are ancient. Your insurance doesn't have to be. Like having to pay more for your premiums every year – it's so master-slave mentality. That's why we'll fix your premiums for 24 months. Visit virginmoneyins.co.za.

Insurance like it should be.



Game on

A JÁTÉK MINT HIRDETÉSI FELÜLET

EGYRE ÉLESEDIK A HIRDETÉSI VERSENY, AMELYBEN A JÁTÉKOSOK FIGYELMÉRT FOLYIK A HARC.

De hogy lehet megküzdeni a reklámblokkolókkal és a hirdetési vaksággal? Messze jutott a színhagyománytól a hirdetési piac a 21. századra. Az internet, a közösségi média és a felgyorsult életstílus miatt ma messze nem a tévés és a rádiós hirdetések számítanak kötelezőnek, hanem az online tartalmakban elhelyezettek. A gamerek pedig még a hirdetésekre leginkább fogékony korosztályban is a legjobb célcsoportot képviselik. Kutatások szerint ugyanis, a hasznos reklám, megfelelő a dizájnya és a tartalma, a játékosok a következő szint engedélyezéséért nemcsak elviselik azok megtekintését, de még a termék megvásárlására is hajlandók, sőt erről szívesen hírt adnak a közösségi médiában. Tehát a hirdetés sokszoros elérést produkál, mivel a gamer a Facebook, a Twitter, az Instagram segítségével komoly véleményformálónak válik, így az eredeti reklám olyanokat is befolyásol-

hat, akik soha nem vettek kontrollert a kezükbe. Közel kétfélmilliárd gamer él a földön (közéjük számítva a mobiljátékosokat és a böngészőben vagy Facebookon futtatható játékokat üzőket is), akik több mint hárommilliárd órát töltenek játékkal egy héten (ez kétszer annyi, mint amennyit a YouTube, és háromszor annyi, mint amennyit a Netflix előtt ülünk világszerte). A gyerekek és a tinédzserek az elsődleges célcsoport, de mivel csak Amerikában a játékosok 40 százaléka nő, és az 50 felettiek 26 százaléka játszott már videójátékkal, gyakorlatilag minden korosztálynak érdemes játékokon belüli hirdetéseket gyártani. A probléma a figyelem megszerzésénél jelentkezik. Kimutatták, hogy ma már a felhasználók nagy része igyekszik a böngészőben reklámblokkolókkal védeni felhasználói élményét, másrészt, hogy a napi körülbelül 7000 látott-hallott-olvasott reklám miatt bekapcsol az agy periférikus látása, és vakvá teszi a gamert a játékban megjelenő hirdetésekkal szemben.

HIRDETÉSTÖRTÉNELEM

1978-ban az Adventureland tartalmazta az első termékhelyezést a játék folytatásáról, a Pirate Adventure-ről. A 80-as, 90-es években a rajzfilmszerű játékok tartalmaztak reklámokat. 1994-ben a FIFA robbantott nagyot azzal, hogy különféle márkákat jelenített meg a játék közben látható kijelzőkön. A hirdetések igazi dömpingje pedig 2002-ben, az IGA Worldwide és a Massive Inc. megalakulásával kezdődött, amelyek kifejezetten a játékokon belüli reklámra specializálódtak, de a később megjelenő okotechnológiák mégis visszaesést okoztak nekik. A reklámok okosmobillra optimalizált verziója azonban utat nyitott a teljes fejlődéshez, azóta töretlen a növekedés. Az AR/VR szinte beláthatatlan távlatokat nyitott, remekül lehet használni a való életben is felmerülő tárgyakat, eseményeket, ugyanakkor problémás például Luke Skywalker kezébe iPhone-t nyomni, hiszen a Star Wars világában az almás telefon nem léte-

zik – mégis számos játék esik hasonló csapdába.

REKLÁMOK FAJTÁI

Bár számos különféle próbálkozás létezik, három alapvető fajtája maradt a játékokon belüli reklámozásnak. Az első a dinamikus hirdetés (DIGA), amely valós idejű, geotargetált reklám a 3D-környezetben, például kijelzőkön, poszttereken, buszmegálló falán. Egor Malychyev, a Vreo szakembere szerint ezek zavarják a legkevésbé a felhasználókat, hiszen hasonló hirdetésekkal nap mint nap találkozhatnak. A DIGA előnye, hogy könnyen tervezhető marketingkampány építhető köré, számolható a megfizetett időkorlát, és viszonylag jól előrejelezhető, hogy melyek lesznek azok a kasszasiker játékok, amelyekben érdemes költeni. A statikus hirdetések előnye, hogy ezt már a játék tervezésekor belefoglalják a végső képbe, így személyre szabottabb integráció válik lehetővé, a játékosok közelebbi kapcsolatba kerülhetnek az adott branddel. Ugyanakkor

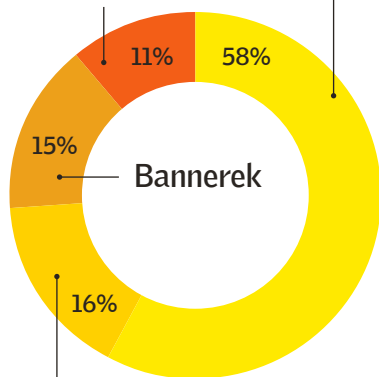


]] A FELHASZNÁLÓK 32 SZÁZALÉKA FOGADJA EL SZÜKSÉGES ROSSZKÉNT A POP UPOKAT

A LEGHATÉKONYABB MOBILOS IN GAME HIRDETÉSEK

Ajándékot adó hirdetés

Teljes képernyős bannerek



Közbeszúrt videóhirdetés

Forrás: eMarketer

hiányzik belőle a geotargetálási lehetőség, és előfordulhat, hogy a gamerek megunják a folyamatosan eléjük tolt márkát, mivel az a játék teljes életciklusa (általában három év) alatt látható marad. Mégis találni összeszokott párosokat, így például a FIFA kijelzőin gyakran feltűnik az Adidas, az M&M pedig az autóversenyes játékok hű társa. Pszichológusok leginkább az advergama néven emlegetett, brandelt játékok gyerekekre gyakorolt túlzott befolyásának veszélyeire figyelmeztetnek, hiszen ezekben a játékokban minden egyes szereplő csak a reklámozott márkának megfelelő termékeket használ. A statikus reklámokhoz hasonlóan világszintű reklámozást tesznek lehetővé.

ÚJ LEHETŐSÉGEK

„Egyre inkább terjednek a pop upok, amelyek nemcsak zavarják a játékelményt, de előfordul, hogy kifejezetten akadályozzák is a játék folytatását, mert becsukásuk esetén az ember véletlenül bezárhatja az

egész böngészőt” – magyarázta a gamerközösség egyik legfontosabb kifogását Malychev, hozzátéve, hogy mindössze a felhasználók 32 százaléka fogadja el a szükséges rosszként a pop upokat.

Ezen szeretne a Vreo változtatni új plug-in-jével, amelyben a játékfejlesztők könnyen meghatározható hirdetési felületet hozhatnak létre, és zsetonokkal jutalmazható a reklámokra fordított figyelem. A felület egy digitális kijelzőre hasonlít, így a gamerek által leginkább kedvelt formában teszi lehetővé a reklámozást. A megoldás igazi újdonsága a pay per quality view, vagyis hogy a hirdető csak a releváns megtekintésért fizetnek. Ehhez természetesen komoly mérhetőségre van szükség, amelyet személyre lebontva a blokklánc-technológia tesz lehetővé.

„Gondoljunk csak bele, hogy a hirdető a letöltésekért fizet, holott a tízmillió letöltött játékból hárommilliót soha el sem indítanak. Másik hárommillió letöltést botoknak köszönhet a hirdető. Kétféleképpen elkezdnek játszani, de szinte rögtön abbahagyják, és mind-

össze egymillió jut el a már hirdetéseket tartalmazó szintig. A Vreónál viszont a blokklánc-technológia teljes átláthatóságot eredményez, így pontosan meg tudjuk mondani, hogy melyik hirdetést hányan látták. A jó nézettséggel rendelkezők így többet, a rossz nézettségűek kevesebbet fizetnek” – mondta el Malychev.

Persze az sem mindegy, hogy mit lehet a kijelzőn látni. A statikus hirdetésekkel szemben a Vreo megoldása lehetővé teszi a földrajzi célzást, így Magyarországon magyar hirdető, Németországban pedig németek reklámjait vetíti ki a program. De ott sem kell sötét kivételtől tartani, ahol jelenleg nincs a cégnek partnere. A cég által fejlesztett algoritmus automatikusan lejátsza a targetált közönségnek a megfelelő reklámokat, hogy a hirdetőknél egyszerűbbé váljon a hirdetések feladása. A Vreo reméli, hogy a blokklánc alapuló zsetonrendszer feloldja majd a gamerek, a játékfejlesztők és a hirdetők között feszülő ellentéteket.

Jancsó Orsolya

Interjú Egor Malychevvel

JÁTÉK A SZÁMOKKAL

NAGYOT VÁLTOZOTT A HIRDETÉSI PIAC AZ ELMÚLT ÉVEKBEK. Régi igazság, hogy a hirdetések mindig a legújabb platformot igyekeznek megtalálni a profitmaximalizálás érdekében. A 2000-es évek óta ez a videojátékok piaca. A játékon belüli reklámozás ugyanis a 18-34 éves korosztály elérésére ad lehetőséget, akik a reklámok tekintetében a legfontosabb célcsoportnak számítanak. Közöttük sokan játékosként nőttek fel, és azok is maradtak húszas-harmincas éveikre, vagy pedig a gyerekeik mindennapjainak része a videojáték. A gyerekek életkoruknál fogva köztudottan a legtöbb brandelt játék célközönsége. Körülbelül kétéves koruktól képesek kikövetelni maguknak azt, ami a reklámokon keresztül megfogja őket, felnövekedvén pedig egyre inkább befolyásolják a családi költségvetés szórakozta-

tóeszközökre eső részét. Idővel persze már kevésbé boldogok, ha reklámokat kell látniuk a PC vagy az okostelefon és a tablet kijelzőjén. Már a tinédzser is felfedezi a böngészőkben rendelkezésre álló reklámblokkoló programokat, és aktívan használják is azokat, hogy zavartalanul élvezhessék a játékot. Ám a játékefejlesztőknek is élniük kell valamiből, ezért vagy előfizetési díjat kérnek, vagy valamilyen ingyenesnek tűnő formában bocsátják piacra a játékokat, aztán reklámozás nyomán tesznek szert a kívánt bevételre. Egor Malychev, a Vreo partnerkapcsolatokért felelős vezetője elemezte a játékot mint hirdetési piacot.

GameStar: Mennyire komoly gamer a hétköznapiakban?

Egor Malychev: Elég komolyan játszom, bár azoknak az időknél vége, amikor pénzt kerestem a gamerséggel.

Olyan nyolc-kilenc éves lehettem, amikor még egy hatalmas és öreg, szinte csak e-mailek írására megfelelő PC-n elkezdtem játszani a Doommal. Később persze más játékok is elkezdtek érdekelni, rengeteget kerestem utánuk az interneten. 12 évesen kaptam meg az első laptopomat a szüleimtől, ekkor a Diablo I és II voltak a kedvenceim, majd 14 évesen lettem profi szintű játékos, jártam számos Warcraft II: The Frozen Throne-, Counter-Strike- és Warcraft-versenyen is. Először csak helyi internetkávézókban játszottam helyi ellenfelek ellen, de ahogy egyre sikeresebb lettem, úgy egyre többet is utaztam Európa-szerte a komolyabb tornákra. Persze sosem voltam top 100-as vagy top 200-as játékos, de akadtak sikereim, és zsebpénznek sem volt elhanyagolható a nyerevény. 17-18 évesen aztán váltottam a World of Warcraftra, amelyben még

jobb eredményeim lettek. Ma is szívesen játszom, sőt ez a kedvenc játékom, de már inkább csak hobbi, nem keresek vele. Ahhoz több szponzorra lenne szükség, és rengeteg időmet emésztene fel a játék, amit nem engedhettem meg magamnak nemzetközi üzleti diplomám megszerzése alatt. Szóval ma már inkább csak rálátásom van az ágazatra.

GS: Milyenek látja a játékbeli reklámok piacát?

EM: Igazság szerint elég borúlátóan szemlélem az eseményeket. Igen rossz véleményem van a kialakult helyzetről.

GS: Nem is lát pozitív trendeket?

EM: Nem. A helyzet ugyanis az, hogy amikor a videojátékok elterjedtek az 1990-es, 2000-es években, a gyártók egyszeri bevételi forrásként tekintettek rájuk, amelyeket meg lehet venni





MA MÁR AZONBAN FOLYAMATOS ÁRBEVÉTELRE VAN SZÜKSÉG A FOLYAMATOS JÁTÉKFEJLESZTÉS ÉRDEKÉBEN

és játszani velük. Ma már azonban folyamatos árbevételre van szükség a folyamatos játékfejlesztés érdekében, amely idő- és munkaerő-igényes feladat. Ezért kialakult egy folyamat, hogy a cégek elvileg ingyenesen kínálják a játék lehetőségét, aztán mikor a közönség elkezd játszani, reklámtranzakciókkal szedik be a bevételt. A nagy játégyártók általában valamilyen terméket ajánlanak a karakter számára, például kozmetikumot vagy pedig olyan csomagot, amellyel a karakter gyorsabb, erősebb lehet, így könnyebben jut a következő szintre. A kisebb cégek nem engedhetik meg maguknak, hogy egyetlen reklámozó termékgyártóval szövetkezzenek, így nekik feltétlenül rá kell kényszeríteniük a játékosokat, hogy kifizesse azt a néhány eurót. Így az ügyességet és a rátermettséget lassan felülmúlja, hogy kinek milyen vastag a pénztárcája, és ez kiül minden szórakozást a játékokból. A folyamatot tovább erősíti, hogy vannak olyan országok, amelyek árérzékenyebbek; nálunk például szinte kizárt, hogy 60-80 euróért vagy dollárért el lehessen adni egy eredeti játékot, marad tehát az alkalmanként 1-2 eurós/dolláros vásárlással működő free to play rendszer. A gamerközösségek nem véletlenül kritizálják hangosan a jelenlegi rendszert, de őket

senki sem kérdezi meg, mert a lényeg, hogy a hirdető és a gyártó cégek boldogok.

GS: Ezen hogyan lehetne változtatni?

EM: A három csoportnak rég le kellett volna ülnie beszélgetni, ám ez sajnos nem történt meg, így maradnak az egyedi megoldások. A Vreo például olyan hirdetői plug-int fejlesztett, amely nem zavarja a játékosok felhasználói élményét; ha valakit érdekel a reklám, megnézi, ha pedig nem érdekli, nem nézi meg. Ugyanakkor mivel a szoftver rendszerébe illeszkedik a plug-in, nincsenek rá hatással a reklámblokkoló programok, és a fizetés is új módon történik, csak a minőségi megtekintés után kell fizetnie a hirdetőnek. Így mindenki jól jár, a felhasználó, a játékfejlesztő és a reklámozó cég is. Ezt bizonyítja, hogy piacutatók szerint a mi megoldásunk 90 százalékos elégedettségi aránnyal dolgozik.

GS: Hol tart a fejlesztés?

EM: Megoldásunk egyik része, amelyik a kriptovaluták kapcsán ismertté vált bloklánc segítségével számlálhatóvá teszi, hogy melyik hirdetést hányan nézték meg, jelenleg még tesztelés alatt áll. Már most kilenc partnerünk van, és Amerikában júniusban útjára szeretnénk engedni bloklánc-tech-

EGOR MALYCHEV

A szakember már több mint két éve felel a Vreo partnerkapcsolatairól. Előtte a Frankfurti Egyetemen szerzett üzleti diplomát, illetve olyan cégeknek dolgozott, mint a DHL, a Cinestar vagy a Project: Gateway VR Studios, többek között tanácsadó, sales- és projektmenedzser pozíciókban. Hat nyelven beszél, így a Vreo örömmel bízta meg a kelet-európai bővítés levezénylésével.

nológiánkat, hogy így még hasznosabb információkat kaphassunk. Az év vége előtt tervezünk lefuttatni egy komoly tesztfolyamatot, és a jövő év közepén válna teljesen elérhetővé a rendszer.

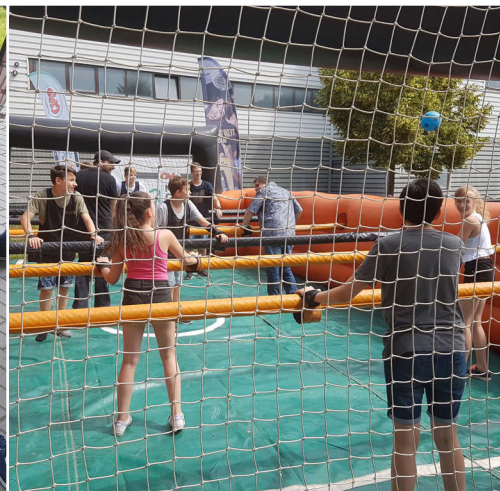
GS: Milyen új megoldásokat és folyamatokat lát a közeljövőre nézve?

EM: Biztos, hogy jelenleg a játékosok csak fogyasztanak. Fogyasztói játékoknak és a reklámoknak is. Ez pedig ugyanúgy változni fog, ahogy a filmiparban megváltozott a hirdető részvétele (ma már szinte minden képcökön láthatók). Mi a gameereknek szeretnénk segíteni, hogy jobban részt vehessenek a játékosközösség életében, és véleményt nyilváníthassanak, ezért külön jutalmazási rendszert vezettünk be. A megnézett hirdetésekért kapott zsetont nemcsak pénzre lehet váltani, a játékfejlesztésben vagy egy eseményen való részvételre is fel lehet használni. Így reméljük, hogy a játékosok nem érzik majd úgy a továbbiakban, hogy ők senkinek sem fontosak.

Jancsó Orsolya

Extra life

» A FOCIVÉBÉ ÉS A SPORTLÖVÉSZEZET



Chio Mozdulj Gamer

A FOCIVÉBÉ ÉS A SPORTLÖVÉSZEZET

TALÁN MÉG SOSEM INDULT TENNYIRE JÓL ÉS IZGALMASAN A NYÁR A MOZDULJ GAMER ÉLETÉBEN, MINT MOST.

Oké, persze mi is érdeklődve várjuk az E3-at, kíváncsiak vagyunk a legújabb címekre és bejelentésekre, de közben itt akkora a pörgés, hogy azt sem tudjuk, mikor lesz időnk játszani. Egyrészt hátunk mögött egy budapesti PlayIT, ahol a Chio Mozdulj Gamer programok egész nap tömegeket vonzottak (a nyár eleji PlayIT-nek az a varázsa, hogy lehet kint, a szabadban nyomni a laser taget, a mászófalat, az élő csocsót és a kosárlabdát), ezekről láthattok most itt is pár képet. Másrészt június végén, egészen pontosan 24-én, vasárnap lesz a következő nagy, saját rendezvényünk; Csepelen, a Szent Imre

téri Szurkolói Arénában várunk titeket sok szeretettel déltől, hogy egész délután a focivébé előtt tisztelegjünk. Lesz élő csocsó, foci, buborékfoci, FIFA és laser tag is azoknak, akik a labda helyett az FPS-élményt részesítik előnyben. Ajándékok, versenyek várnak titeket, akár az egész családdal ki lehet nyugodtan jönni, király napunk lesz. És ez még mindig nem elég: hatalmas szeretettel köszöntjük körünkben Videojáték Zsoltiit, aki mostantól három hónapig tudhatja magáénak a nagyköveti posztot, mivel komolyabban beleveti magát a sportlövészet világába, mi pedig figyelemmel kísérjük majd fejlődését. Szóval kövessétek YouTube-csatornáit és a Chio Mozdulj Gamer Facebook-oldalát, hogy ne maradjatok le semmiről, és olvassátok el a vele készült interjúkat!

GameStar: Te vagy az első olyan Chio Mozdulj Gamer nagykövet, aki három hónapon keresztül mélyül el egy sportban. Hogy tetszik eddig ez a kihívás?

Zsolti: Imádom. Sokkal többet, részletesebb képet tudunk bemutatni egy-egy sportágról így, esetemben ugye a sportlövészetnek is rengeteg fajtája van, amiről mind-mind érdemes beszélni. Videón követhetitek majd az eredményeket, természetesen a három hónap végén is lesz majd szintfelmérés.

GS: Készült már korábban is lőtéri videó. Vonzódsz ehhez a sporthoz?

Zsolti: Abszolút; nagyban segít a koncentrációs készség fejlesztésében, ami ebben a rohanó világban szerintem tényleg nem hátrány. Plusz teljesen ki kapcsol, de tényleg.



MI IS AZ A MOZDULJ GAMER MOZGALOM?

A játékosokkal szembeni sztereotípiák még mindig nagyon erősek; a közvélemény szerint a gamerek csak játszanak, és semmi más nem érdekli őket. Mi tudjuk, hogy ez nem igaz. Az is világos, hogy a kiegyensúlyozott, egészséges élethez változatosságra van szükség, és mivel a GameStar elkötelezetten támogatja a játékosított önfejlesztés módszertanát, talán nem meglepő, hogy végül e mozgalom víziója is a mi fejünkől pattant ki. A PlayIT szervezője, a Meex és a GameStar közös kezdeményezése, a Mozdulj Gamer mozgalom és rendezvénysorozat (amit ebben az évben a Chio szponzorál) keretében a játékosok tehetnek valami jót magukért, egymásért és néha még másokért is, mindezt úgy, hogy közben remekül érzik magukat. Hiszen ez is csak játék. További info: mozduljgamer.hu



IGYEKSEM KITALÁLNI VALAMIT, ÉS BEIKTATNI A MINDENNAPOKBA, CSAK AZ A BIZONYOS KEZDET NEHÉZ

GS: Az FPS játékok vittek erre az útra, vagy eleve bírod a fegyvereket?

Zsolti: Szerintem az első gyerekkori léghajózási élményem óta vonzódok hozzájuk, akkoriban a világ összes lövészét is el tudtuk volna lövöldözni. Szóval megmaradt a szenvedély. Most is nagyon élveztem a gyakorlást.

GS: Amennyit eddig láttál belőle, mennyire nehéz a sportlövészet? El tudnád képzelni, hogy versenyszerűen űzd?

Zsolti: Sokkal könnyebbnek gondoltam, de gyorsan rá kellett jönnöm, hogy a korrekt felszerelés mellett nagyon sok gyakorlás is szükséges a fejlődéshez, ami akár több évbe is be-

telhet. Azt hiszem, igen, szívesen foglalkoznék a lövészettel versenyszerűen is, de most lássuk meg előbb ezt a három hónapot.

GS: Mi a helyzet a többi sporttal? Mit szoktál még sportolni?

Zsolti: Sajnos meglehetősen lusta alak vagyok, és jelenleg szinte semmit. De igyekszem kitalálni valamit, és beiktatni a mindennapokba, csak az a bizonyos kezdet nehéz.

GS: Mi volt eddig életed legjobb sportélménye?

Zsolti: A még általános iskolában, pingpongversenyen szerzett ezüst- vagy bronzérem, már nem emlékszem pontosan. Annak nagyon örültem.

GS: Melyik az a sport, amit még nem próbáltál, de mindenképpen megtenné egyszer?

Zsolti: Talán a síelés, mert első próbálkozásomkor, olyan tízéves koromban egy fájdalmas spárpa után ledobtam a léceket, és azóta sem álltam rájuk. De szerintem ma már talán menne, ideje elengedi a félelmet.

GS: Milyen sportokat követsz, mit szeretsz nézni? A focivébre rá vagy kattanva?

Zsolti: Szinte semmilyen sportot sem nézek. Nagy ritkán focit; amikor a haverok néznek valamilyen meccset, akkor én is szívesen csatlakozom, de főleg a társaság miatt.

GS: Sportjátékokkal szoktál játszani?

Zsolti: Tesztjelleggel mindenképp kiprobálok őket, de huzamosabb ideig még egyik sem kötött le.

GS: Amikor éppen nem a Mozdulj Gamer-videókat nyomod, milyen videós terveid vannak? Mire számíthatnak tőled nyáron a nézőid?

Zsolti: Igyekszem rendszert vinni a három YouTube-csatornámról származó tartalom gyártásába; szeretném folytatni a gameplay streameket, most, hogy végre az internet-sávszélességem is lehetővé teszi. Plusz nagyon sok meglehetősen érdekes és király együttműködésben lesz szerencsém részt venni a nyáron, amelyekről leginkább vlogvideók készülnek majd. Szóval kövessétek, lesz mit nézni.



**MOZDULJ
GAMER
MOZGALOM**

GENERALI

A FOCI VB-N!

www.mozduljgamer.hu

**LASERTAG
ÉLŐCSOCSÓ
BUBORÉKFOCI
ÓRIÁSKIVETÍTŐ
FREESTYLE BEMUTATÓ
FIFA 1V1 BAJNOKSÁG**

2018. június 24. 12:00 - 20:00
1215 Csepel, Szent Imre Tér
Szurkolói Aréna mellett




Szabad(a)játék rovatunkban össze-szedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

Minden szintem szinte ingyen

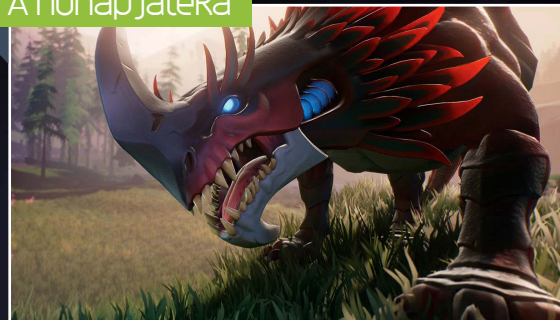
SZABAD(A)JÁTÉK

Dauntless

Hosszú hónapokig tartó várakozás után végre mindenki előtt megnyílt a *Dauntless*, amely ingyenesen játszható PC-s MMORPG környezetbe helyezte a *Monster Hunter* sorozat legjobb elemeit. Egy szokásos világutazós, küldetéseket daráló játék helyett a *Dauntless* a csoportos vadászatra koncentrál. A játék fővárosában mindenütt találtak felkéréseket és küldetéseket, amelyek mindegyike szörnykergetésbe fog torkollani. Az a cél, hogy az adott helyszínen megtaláljátok az adott bestiát, és valódi játékosársakkal vállalt vállnak vetve legyűrjétek. A szörnyetegek között vannak hatalmas, 20 perc birkózást is elviselő óriások, illetve gyors és halál ragadozók is. Kis csapatunknak mindenre felkészülten kell kivonulnia a helyszínre, ez azt jelenti, hogy mindenféle fegyvertípussal rendelkezni kell.

Ebben a játékban ugyanis nincsenek kasztok; fegyvertípusaidtól függ, hogy mire vagy képes a csata során. Rendelkezésre állnak kardok, dárdák, kalapácsok, fejszék és láncos pengék; és mindnek megvan a maga erőssége és gyengéje. A fejsze például hatalmas sebességet visz be, de az azt forgató karakter gyorsan kifárad, ha folyamatosan csapkod vele. A kard gyenge pontokra erőseket üt, de ha ész nélkül hadonászol vele, erőtlen fogpiszkálóvá válik. Nem nevezhető egyik sem a legjobb fegyvernek, ezért fontos, hogy egy-egy misszióra változatos felszereléssel érkezettek: sosem tudhatjátok mire lesz szükségetek. A *Dauntless* nagyon szórakoztató társasági PvE-élmény. Ha szeretsz instáználni és raidelni más MMO-kban, akkor érdemes lehet ránézned.

A hónap játéka



Sea of Thieves – The Hungering Deep

A Rare kalózos kalandja kapott hideget megleget, de miután a fejlesztők rendbe hozták a szervereket, rá is fektettek a tartalomgyártásra. Májusban megjött az első csomag *The Hungering Deep* címen. Első körben megjelent az új, Bilge Rats nevű NPC-társaság, amelynek tagjai a kikötők kocsmáiban üldögélnek, és hírt adnak a játék aktuális, limitált ideig elérhető eseményeiről. Jelenleg nagy örömmel mesélnek a *The Hungering Deep* feladatairól, így akik új kalandokat keresnek, mindenképpen dumáljanak egyet a legközelebbi patkánnyal. A víz hullámai alatt egy új fenyegetés várja a kalózsokat, amivel a *Hungering Deep* kampányának végén össze is találkozhattok majd. Ha sikeresen teljesítitek az új esemény küldetéseit, karaktereitek harci sebeket kapnak, hogy ezzel mutathassák meg veterán státuszukat. Az avatárokat egyébként új tetoválásokkal is fel lehet szerelni, illetve rájuk agghathatók idegen hajósnemzetek ruhái. Lélekvesztőtöket is feldíszíthettek különböző zászlókkal, amivel jelezhetitek, hogy békés hajósok vagy vérgőzös kalózsok vagytok-e. A többi hajónak egyébként szócsövekkel és dobokkal is jelezhetitek majd. Ezeket a *Hungering Deep* küldetéseit alatt szedhetitek össze, illetve a későbbiekben a kikötők üzleteiben is megtalálhatók lesznek. A kiegészítő küldetés-sorozatának teljesítéséhez egyébként a Merry Merrick legendájáról szóló pletykák útmutatásait kell követni. Hogy ez a játékban miképpen működik, azt nem áruljuk el. Csak lépjétek be a *Sea of Thieves* világába, és megtudjátok, hogy mi vár rátok.



A hónap frissítése

League of Legends – Clash

Kicsit fura, hogy a világ egyik legnagyobb e-sport-játéka eddig nem rendelkezett versenymóddal, de végre-valahára bekerült a játékba ez is. A *Clash* talán a legnagyobb újdonsága a játéknak a felújított kliens óta. Ez teljesen új élmény, a profi versenyek feszültségét viszi az otthonodba. Kezdsénekk össze kell szednünk egy ötfős csapatot, amivel jelentkezhetünk a kéthetente megrendezett kupák egyikére. Ezután a rendszer besorol egy négyfős ágrajzra, ahol három másik csapat áll majd továbbjutásunk útjában. A meccsek egykörös, egyenes kieséses

rendszerben zajlanak, tehát ha győzünk, mehetünk is a döntőbe. Ha megnyerjük a négyfős szakaszt, másnap vár minket a nyolcfős, utána pedig a 16 fős próbatétel. Minél tovább jutunk egy versenyhétvégén, annál több nyereséget üti a markunkat. *Clash* győzelmekkel kupákat, zászlókat és kozmetikai cuccokat rejtő kapszulákat nyerhetünk. A belépésért egy versenyjeggyel kell fizetni, amit néhány *Lol*-meccs után a játékbeli üzletből meg lehet vásárolni. Érdekes legalább kéthetente egyszer összerángatni a haverokat egy-egy körre.



Black Desert Online – Lahn

A piac legjobb sandbox akció MMORPG-je egy új kaszttal bővült. A Lahn egy katanával és egy lánccal felszerelt közelharcos sebzsószító, aki ugrálás és pörgés közben hatalmas tömegeket is képes szétoszlatni egy-egy trükkös kombóval. A karakter pont a kombók nehézsége miatt nem kimondottan ajánlott kezdő játékosoknak. A *Black Desert* harcrendszere a szokásos számgombos nyomogatás helyett jól időzített kombókra épül, így Lahn optimális „használathoz” szükséged lesz némi gyakor-

latra ebben a rendszerben. Ha ez megvan, akkor pillanatok alatt beugorhatsz, és szétkaphatsz mindenkit a csatákban. A PvP várostromok alatt jelenleg verhetetlen ellenfél, így ha Lahnt terelgeted, te lehetsz csapatod legnagyobb kincse. A *Black Desert Online* minden új kasztja ingyenesen elérhető, így a Lahnért sem kell fizetned egy forintot sem, sőt, amennyiben a következő hónapban maximum szintre húzol egy ilyen karaktert, extra jutalmakban részesülsz. Mindenképpen megér egy próbát.

World of Warships – 0.7.5

A *World of Warships* közössége rengeteg javaslatot tett arra, hogy a fejlesztők miképp rakhatnák helyre a problémás amerikai hajóhadakat. A *Warships* csapata meghallgatta ezeket, és lépett is egy nagyot: gyakorlatilag átrendezték a teljes amerikai cirkálóágot, és ketté szedték őket könnyű és nehéz cirkálóokra. Több hajót át is alakítottak: többségük kevésbé bírja a lövéseket, és a frissítés óta már inkább távolabbról hatásos pusztítókká váltak. A történelem rajongói azonban az egyensúly-

beli átalakításoknál jobban fogják értékelni William Halsey Jr. érkezését. Az új parancsnoknak egyéni képességei, talentjei és testre szabható tulajdonságai vannak, így mindenki a saját játéktílusához igazíthatja a vele megszerezhető bónuszokat. Akik egyébként szeretnek elbábrálni a pusztítóik alakításával, rengeteg új kinézetet találnak a játékban az amerikai hajókhöz. Az amerikai kapitányoknak mindenképpen érdemes visszanézniük a *Warships* vízeire.



DC Universe Online – Death of Superman

Májusban töltötte be 80. életévét Clark Kent, a Superman. A *DC Universe Online* természetesen meg is ünnepelte a nyugdíjas szuperhős születésnapját egy új sztoriszállal, amely halálának történetét meséli el. A *Death of Superman* a kryptoni messiás legdurvább története, így a fejlesztők szét is tagolták három darabra. Az első fejezet már elérhető, és minden, legalább 10-es szintű játékos végignyomhatja. Ebben a felvonásban Metropolis áll az események középpont-

jában, ahol Doomsdaynek köszönhetően egy erősen lelakott környezetet találunk. Itt a játékosokat számos napi küldetés és heti vadászmisszió várja az új kincsek mellett. A feladatok teljesítéséért új felszerelési tárgyak járnak, az alacsony szintű karakterek pedig rengeteg tapasztalati pontot zsebelhetnek be a város lakóinak kimentésével. A Doomed Metropolis missziót kifejezetten érdemes lesz végig vinni, mert egy új artifact, az Omegaedron jár érte.

Kontrollerek fogyatékosággal élőknek

A JÁTÉK MINDENKIÉ

A MICROSOFT MÁJUSBAN BEMUTATOTT EGY ÚJ KONTROLLERT, AMIT FOGYATÉKOSSÁGGAL ÉLŐ JÁTÉKOSOKNAK TERVEZTEK. Olyan hír ez, ami egy játékportálon könnyen elbűjlik az új *Fallout*-bejelentés és más sze-xi témák között. Pedig az Adaptive Controller nevű irányítóeszköz elég nagy jelentőségű kütyü – olyasmi, amit a rászoruló gamerek nagyon régóta vártak. A testi sérültek is szeretnék videójátékokkal szórakozni, de eddig többnyire nagyon drága és nem kellően testre szabható kontrollerek álltak rendelkezésükre (sőt, olykor egyenesen házi butykolások).

NES-EZNI KÉZ NÉLKÜL

A nagyobb hardvergyártók eddig csak alkalmoszerűen karolták fel a korlátozott játékképességű gamerek ügyét – ami üzleti oldalról persze érthető, mert egy ilyen controller fejlesztése sok pénzbe és időbe kerül, miközben

szűk piacra lehet lőni vele. Pont a Microsoft volt az például, amely a Kinectet lebutítva jelentette meg, pedig az érzékelőkkel telepolt gép az eredeti tervek szerint a hallássérültek által használt jelnyelvet is tudta volna értelmezni. Készültek is olyan demók, amelyek ebbe az irányba mutattak (például ujjakkal irányítható lövöldözős játékok), de aztán a cégnél leállították ezt a fejlesztést.

A Nintendo legemlékezetesebb próbálkozása a NES Hands Free Controller volt, amely boltokba ugyan nem került, de 179 dollárért meg lehetett rendelni a cégtől. Egy nyakba akasztható, ránézésre is nehézkes gép volt, amit kéz nélküli játékokra terveztek: állal lehetett mozgatni egy joystickot, egy fűvókával pedig gombokat irányítani. A Hands Free Controller (ma már gyűjtői ritkaság) minden bumfordisága ellenére igéretes kezdet volt, de valószínűleg nem érte meg a japán cégnek a gyártása, mert a későbbiekben nem jelent-

keztek hasonló próbálkozásokkal.

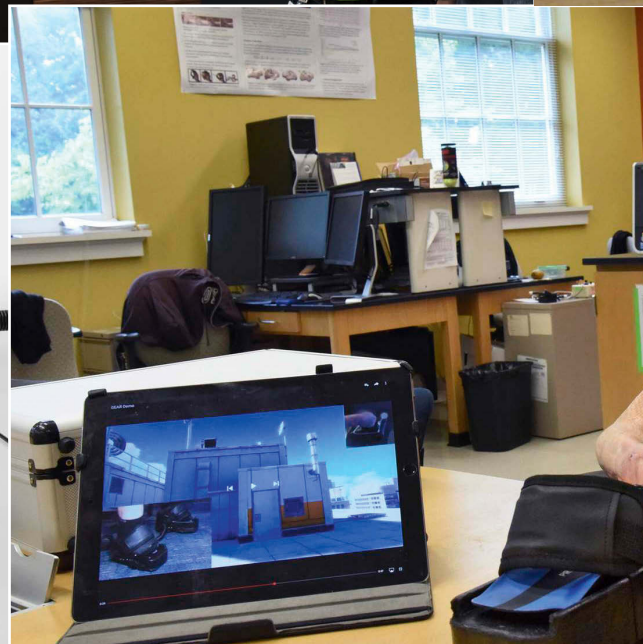
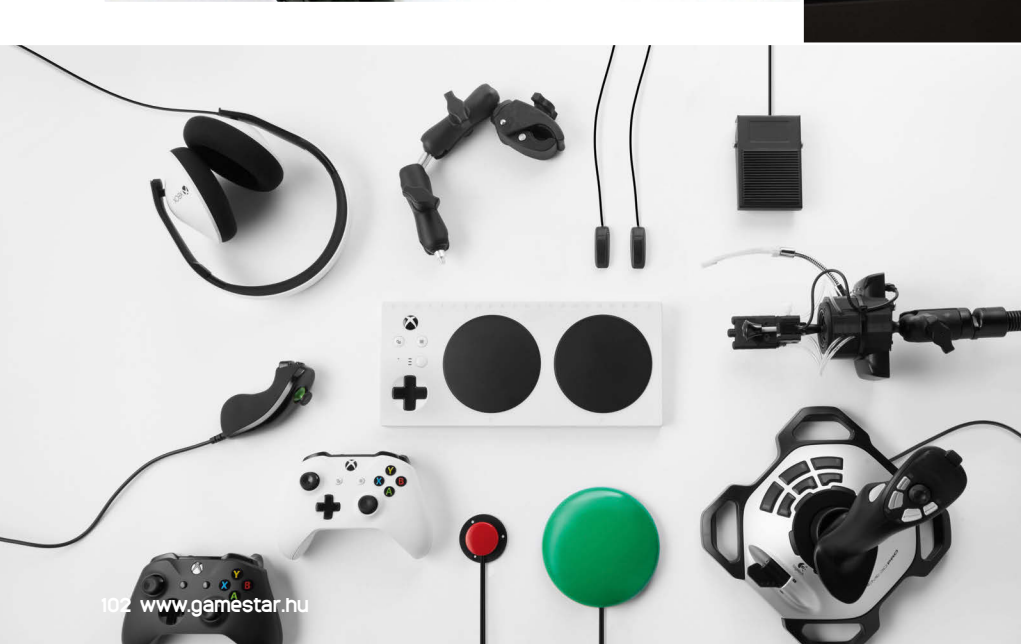
A Sony pedig nem is fektetett eddig nagyobb energiákat abba, hogy fogyatékosággal élőknek gyártson kontrollert. Tőlük egy partizánakciót lehet leginkább kiemelni: amikor egy gyermekkorai agyi bénulással élő fiú írt a Sony-nak, hogy a bal keze folyton a touchpadhez ér, és emiatt nem tud rendesen játszani, egy értékesítésnél dolgozó Sony-alkalmazott készítetett egy kontrollert a srácnak, amelyen a touchpad inaktív volt, és funkcióit egy külön gombon lehetett elérni. Az alkalmazottnak nagyjából 10 óra munkát jelentett ez, de a hír végigsöpört a sajtóban, és óriási PR-értéket jelentett a Sony-nak.

HATÉKONY BARKÁCSMEGOLDÁSOK

A fogyatékosággal élőket így eddig főleg nem hivatalos utakon szolgálták ki azok, akik éppen tudták. Például egy Julio Vázquez nevű mérnök, aki

megalkotta az egykezes Joy-Con adaptert Switchhez. Vázquez egyik barátja nem tudta mozgatni az egyik kezét, és a mérnök alkotott neki egy panelt, amelyre mindkét Joy-Cont rá lehet csúsztatni, és a barát máris zeldázhatott. Vagy ott van Ben Heck, aki megoldotta, hogy lámpedálokkal lehessen irányítani egy olyan, nagyon is karokat igénylő játékot, mint a *Guitar Hero*. Vagy Fred Davidson, a QuadStick konstruktőre – ő olyan embereknek készített kontrollert, akiknek kezük is, lábuk is megbénult. Szívást és fűjást, illetve az ajakmozgást érzékelő szenzorokból építette fel a kütyüt, amihez kell egy speciális szoftver is, de amúgy bármelyik modern konzollal vagy PC-vel együttműködik.

Még magyar siker is volt ezen a téren: a Johns Hopkins Egyetem végzőse, Lé-vay György készítette, legalább annyira saját magának, mint másoknak. György agyhártyagyulladás miatt elvesztette több végtagját, majd a tra-





A NAGYOBB HARDVERGYÁRTÓK EDDIG CSAK ALKALOMSZERŰEN KAROLTÁK FEL A KORLÁTOZOTT JÁTÉKKÉPESSÉGŰ GAMEREK ÜGYÉT

gédia után egészségügyi mérnöknek tanult, és elkezdte saját művésztagját fejleszteni. Munkája közben időt szakított a The GEAR nevű találmányára, amelynek segítségével lábbal lehet irányítani konzoljátékokat egészen összetett módon.

Nem ritka eset, hogy egy periféria úgy tud segíteni a sérülteknek, hogy készítőinek nem ez volt az eredeti szándéka. A 3dRudder nevű eszköz például egy fürdőszobaméretű kutyű, amit főként VR-kiegészítőnek szántak alkotói, és szintén lábbal lehet vele irányítani bizonyos játékfunkciókat. De Ben Krasnow, a Valve egyik hardverfejlesztője is véletlenül hibázott rá a mozgássérültek igényeire: Krasnow poénból kezdett olyan platformot készíteni, amelynek révén fenékkal lehetett Xbox 360-játékokat irányítani – aztán ennek nagyon megőrültek azok, akik nem tudták rendesen használni kezüket-lábukat, de szívesen játszottak volna.

KONTROLLER TÉNYLEG MINDENKINEK

Az Adaptive Controller fejlesztésének útja sem volt egyenes, az inspirációt ugyanis az Xbox Elite controller 2015-ös megjelenése adta. Ezt a kontrollert hardcore játékosoknak szánták, egy 150 dolláros csúcstechnológiának, amelynek egyik előnye a testre szabhatóság. Az Elite cserélhető részei, a controller alakíthatósága viszont

tetszett a mozgásukban korlátozott gamereknek is, és anyagának köszönhetően kényelmesebb volt egy kézzel fogni, mint a hagyományos kontrollert. A céget persze meglepte, hogy az Elite-et mennyi mozgássérült megvásárolta, és ezután már szándékosan kezdték el kutatni, hogy miként lehetne jobban kiszolgálni a valamilyen testi hiányossággal élő gamereket. Ennek egyik első eredménye volt, hogy tavaly az Xbox One egyik update-jében megjelent a Copilot-mód, amely rendszer szinten tette lehetővé, hogy két irányítóeszköz összedj egyetlen controller képességeit. Ez azoknak fontos, akiknek csak egy egészséges kezük van – ők egy fél kontrollert tudnak használni, és a Copilot lehetővé teszi, hogy a másik felet valamilyen nem hagyományos módon lehessen hozzáadni.

A Microsoft az Adaptive Controller fejlesztésekor nemcsak érintett játékosokat vont be a munkába, hanem a területen már jártas kisebb hardvergyártókat, illetve olyan civil csoportokat – például az AbleGamerst –, amelyek évek óta próbálják elérni, hogy a játékipar jobban figyeljen a sérült gamerekre. A közös fejlesztés eredményeként az Adaptive Controller új szintre hozta a mozgásban korlátozott játéklehetőségeit. A controller valójában egy központi egység erős aksival (állítólag 25 órányi játékot is kibír), néhány alapfunkcióval és sok bő-

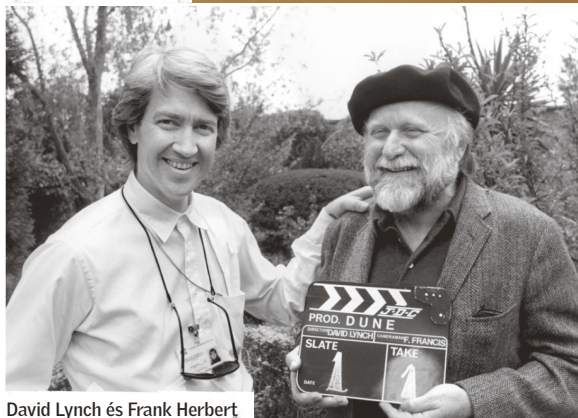
vítési lehetőséggel – ez a moduláris megoldás teszi lehetővé, hogy könnyen egy-egy konkrét felhasználóhoz lehessen szabni a gombok és joystickok kiosztását. A központi egységen két óriási gomb és egy nagy D-pad található, hátulján pedig több mint egy tucat jackaljat és pár USB-port, ahol az egységhez lehet csatlakoztatni további gombokat, pedálokat, joystickokat attól függően, hogy a játékosnak mire van szüksége (akár még a fentebb említett QuadSticket is). A Copilottal pedig az is megvalósítható, hogy a játékot félig hagyományos controllerrel, félig pedig Adaptive Controllerrel irányítsuk.

Az Adaptive Controller még idén megrendelhető lesz 99 dollárért, de a kiegészítő gombokért és irányítókért külön kell majd fizetni. Ez soknak tűnhet, de a speciális kontrollerek mindig is drágák voltak (lásd a NES Hands Free árát), hogy ne legyen rajtuk veszteség – de persze egy sima controller árának többszörösét is kifizeti az, aki máshogy nem tudna konzolos videojátékokkal játszani. Valószínű, hogy a Microsoft így sem az Adaptive Controlleren fogja degeszre keresni magát – már csak azért sem, mert szeretnék folyamatosan továbbfejleszteni –, maga a törekvés és annak átgondoltsága pedig mindenképpen nagyra értékelendő.

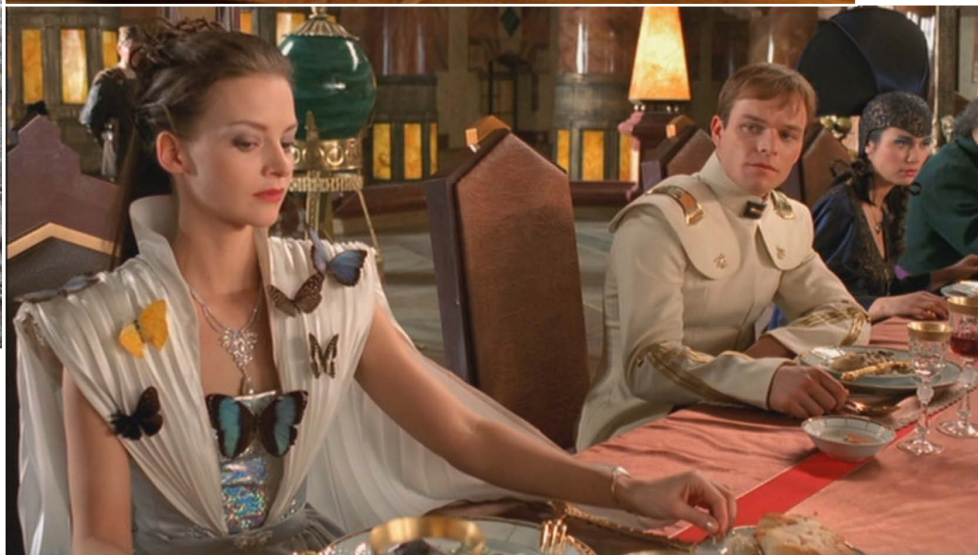
Stöki



Frank Herbert's Dune



David Lynch és Frank Herbert



Játékvilág

DUNE

FRANK HERBERT 1965-BEN DEBÜTÁLT SCI-FI-REGÉNYE, A DÚNE SZERINT A FÖLDTŐL HÁROMSZÁZTÍZ FÉNYÉVNYIRE TALÁLHATÓ CANOPUS KÖRÜL KERING EGY BOLYGÓ, AMELYNEK FELSZÍNÉT ÖSSZEFÜGGŐ HOMOKSIVATAG TAKARJA. A gigantikus homokféregiről és kék szemű őslakosairól ismert Arrakis a mindenkori császár végtelen kiterjedésű birodalmának egy jelentéktelen szeglete lenne csupán, ha bárhol máshol a világon előfordulna még a fűszer néven ismert természetes drog. Ettől, a leírás alapján barnás-narancssárgás, fáhéjillatú, porállagú szertől használója jó egészségre, hosszabb élettartamra, fejlettebb érzékelésre és egyes esetekben prekognitív álmokra is számíthat. A fűszer nélkül sosem fejlődtek volna ki a Bene Gesserit rend boszorkányainak emberfeletti képességei, és az Űr-liga navigátorai se tudnák meghajlítani a teret. Mivel az Arrakison történetek kihatnak az univerzum egészére, ha bármilyen fennakadás adódna a kitermelésben, az a civilizáció összeomlásával fenyegetne. Ennélfogva aki az Arrakist uralja, az egész világot a markában tartja.

ISMERD MEG JÁTÉSZÓTEREDET!

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videojátéknak is otthont adtak.

FŰSZERBEN NEM LEHET HIÁNY

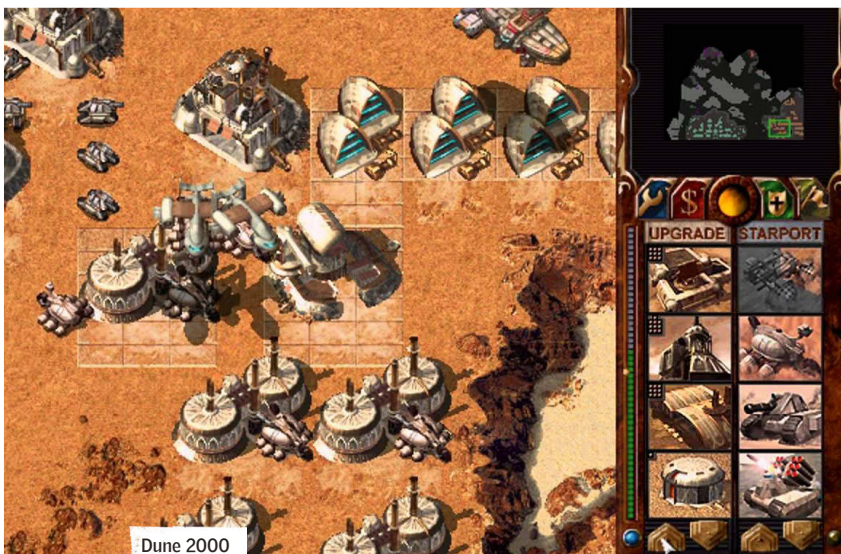
A később számos folytatás és előzmény révén jócskán kibővített történet kezdetén felborulással fenyeget a kényes egyensúly. A status quo megőrzése érdekében IV. Shaddam császár elveszi Vladimir Harkonnen bárótól az arrakisi fűszerkitermelés jogát, és a népszerű Leto hercegre bizza a bolygót. Az Atreides-ház feje, aki emberséges megnyilvánulásaival elnyeri az őslakos fremenek bizalmát, maga is epizód szereplő csupán abban az áruházzal terhelt, vallási köntösbe burkolt eseményláncolatban, amely fia, Paul felemelkedéséről szól. A sivataglakók által egy kisegér után Muad'Dibnek nevezett ifjú fenekestül felforgatja a világot, le származottai pedig hozzá hasonlóan az univerzum kulcsfiguráivá válnak. Frank Herbert 1986-ban bekövetkezett halála után idősebbik fia, Brian vette át a stafétát, aki azóta is rendületlenül szállítja egyik történetet a másik után. S habár nem egyedül kell megküzdenie a feladattal – állandó tettestársa Kevin J. Anderson, egy Nebula-díjas, rutinos szerző –, a közvélekedés szerint látszik az újabb regényeken, hogy képességei szerényebbek apjáénál. Mindazonáltal elévülhetetlen érdemeiket szerzett a Dune-univerzum gyarapítását illetően, amelynek fűszertől maszatos csáppjai más médiumok felé is kinyúltak több-kevesebb sikerrel. A Last Unicorn Games például gyűjtőgötes kártyajátékot (Dune Collectible

Card Game), majd asztali szerepjátékot (Dune: Chronicles of the Imperium) készített a licenc alapján, miközben a Marvel képregényekkel próbálkozott, de pár füzet után leállította a projektet a visszafogott érdeklődésre való tekintettel. Filmes és videojátékos fronton viszont életképesebbnek bizonyult a franchise, noha több kísérlet is kudarcba fulladt, mielőtt az első megvalósult volna. Előbb Arthur P. Jacobs, A majmok bolygója filmek producere kaparintotta meg a jogokat, ám váratlan halála miatt a filmadaptációval kapcsolatos tervek is füstbe mentek. Ezután Alejandro Jodorowski chilei rendező állt elő nagyszabású elképzelésével, amelyben a zenéért a Pink Floyd és a Magma, a látványért Dan O'Bannon, H. R. Giger, Jean Giraud és Chris Foss felelt volna, miközben a főbb szerepeket Salvador Dalínak, Orson Wellesnek, Udo Kiernek, Mick Jaggernek, David Carradine-nak és Gloria Swansonnak szánta. Pault saját, tizenkét éves fia játszotta volna el. Finanziális nehézségek miatt végül le kellett mondania álmáról, így a filmes jogok a De Laurentiis családhoz vándoroltak. Az olaszok először Ridley Scottot kérték fel rendezőnek, ám ő néhány, előkészítéssel töltött hónap után családi okokra hivatkozva távozott, helyét David Lynch, a későbbi Twin Peaks sorozat kreatora vette át. Az elkészült filmet 1984-ben mutatták be, ám mivel a leforgatott jelenetek fele vágóasztalon végezte a basáskodó pro-

BARÁTOM, A SZÁMÍTÓGÉP

Bármilyen meglepő, általános tilalom vonatkozik az ún. gondolkodó gépekre, tehát nemhogy mesterséges intelligenciának, de még egyszerű számítógépnek sincs helye Herbert univerzumában. Ennek oka egy tízezer évvel korábbi dzsihád, amit a gépek ellen vívtak, azóta pedig különlegesen képzett mentátok pótolják őket. Noha intellektusuk már alaplól kimagasló, egy függőséget és testi elváltozást okozó növényi kivonattal megsokszorozzák, így valóban két lábon járó számítógépekké válnak e rendkívül értékesnek tartott tanácsadók.

AKI AZ ARRAKIST URALJA, AZ EGÉSZ VILÁGOT A MARKÁBAN TARTJA



Dune 2000

ducerek és a türelmetlenkedő Universal Pictures nyomására, nincs mit csodálkozni azon, hogy a sztárparádé (Kyle MacLachlan, Sting, Max von Sydow, Jürgen Prochnow, Everett McGill, Kenneth McMillan, Patrick Stewart, José Ferrer, Sean Young), a remek soundtrack (Brian Eno és a Toto munkája) és a sajátos látványvilág dacára még a gyártási költségeket sem hozta vissza. A bukás maga alá temette a tervezett folytatást, és azóta sem láthatunk gigantikus homokférget a filmvásznon, csak tévében, a Syfy csatorna kétszer három részes minisorozatában, amely William Hurt, Alek Newman, Ian McNeice, Giancarlo Giannini, James McAvoy, Julie Cox és Susan Sarandon közreműködésével elevenítette fel A Dűne, A Dűne messiása és A Dűne gyermekei történéseit. Újabbán Denis Villeneuve (Sicario, Érkezés, Blade Runner 2049) szándékozik epوسي léptékű sci-fi forgatni a Legendary Pictures támogatásával. Ha sikerül tető alá hoznia a produciót, talán videojátékot is kaphatunk oly sok év után, addig viszont csak nosztalgiaízni tudunk.

A FÉLELEM AZ ELME GYLKOSA

Nagyjából egy évtizedet ölel fel az a periódus, amelynek során két fej-

lesztőcsapat is dolgozhatott a Dune-licenccel. Az 1992 és 2002 között működött Cryo Interactive Entertainment következetesen a történetmesélést állította alkotásai fókuszába, míg a franciáknál jóval fényesebb karriert befutott Westwood Studios (1985-2003) a nemesi házak közötti háborúskodás vezérfonala köré szőtte játékeit. Egy-azon évben, 1992-ben debütált mindkét stúdió adaptációja néhány hónapnyi eltéréssel. A Cryo-féle Dune játémenete a kalandjátékok megoldásait ötvözte a 4X-es stratégiai játékokban látottakkal, cselekménye pedig az azonos című regényét vette alapul, noha egyes karaktereket kihagyott, többek szerepét megváltoztatta, és számos más területen sem szabott gátat az alkotói szabadságnak. Paull alakítva kellett az Atrides-ház és a fremen törzsek erőit az irányításunk alá vonni, majd fokozatosan terjeszkedve kitenni a gaz Harkonnenek szűrét.

A Westwood Dune II: Battle for Arrakisa (Amerikában Dune II: The Building of a Dynasty) elvesztette ugyan az elsőségért folytatott versenyt, de hatása a játékiparra összehasonlíthatatlanul nagyobb. A legkorábbi RTS-ek egyikéként meghatározó

Emperor: Battle for Dune



szerepet játszott a műfaj elterjedésében azáltal, hogy kikövezte az utat a Command & Conquer sorozat és annak vadhajtsa, a Red Alert számára. Története szerint az uralkodó kihirdette, hogy arra a nemesi családra bizza az Arrakist, amelyik a legtöbb fűszert képes kitermelni. Az Atrides-, a Harkonnen- és a játék kedvéért létrehozott Ordos-házak szállnak ringbe, hogy megküzdjenek egymással, végül pedig a császár saját sardaukar elit harcsovaival is. 1998-ban a várt folytatás helyett egy remake-kel lepte meg a rajongókat a Westwood, ez volt az Intelligent Gamessel közösen készített Dune 2000. Pofásabb látvány, egyszerűbb irányítás (már nem az oldalsó menüben kellett kiadni a parancsot a támadásra, elég volt az ellenséges egységre kattintani), és az időközben a stúdió védjegyévé vált élőszereplős filmbetétek varázsolták korszerűbbé és végső soron jobbá a bázisépítés, az egységgyártás, a fűszer-betakarítás, illetve az ellenség lerohanásának élményét. Három évre rá már tényleg megszületett a folytatás a két stúdió ismételt együttműködésének eredményeként. Megtartották a három versengő frak-

ciót, de fontos szerepet szántak az Ūrligának, a csempészeknek és a génmanipuláció területén úttörőnek számító Tleilaxu társaságnak is, miközben az elavult motort egy jóval modernebb 3D-sre cserélték. A filmbetétekben felbukkanó színészeket illetően viszont nem sikerült akkorát villantania az Emperor: Battle for Dune-nek: míg a remake-ben John Rys-Davies is szerepelt, addig az utolsó arrakisi RTS-ben Michael Dorn, a Star Trek Worf hadnagya számított a legnagyobb fogásnak.

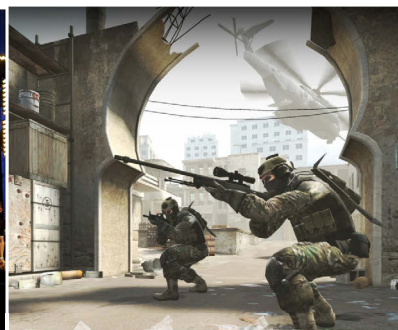
Ugyanebben az évben a Cryo is hallott magáról, mégpedig egyszerre két adaptációval. A Frank Herbert's Dune című külső nézetes akciójáték szolgai-an követte az első regény cselekményét, és itt nagyjából véget is ér érényeinek rövid listája. A Dune Generations pedig egy online stratégiai játék ígéretével kecsegtetett, amelynek perzisztens világában a játékosok dinasztiái egymással tusakodva, alkalmi szövetségekké tömörülve küzdöttek volna a felbecsülhetetlen értékű sivatagbolygóért. Aztán nem sokkal később kiderült, nincs annyi fűszer a világban, amennyivel el lehetett volna kerülni a csődöt.

Chavalier

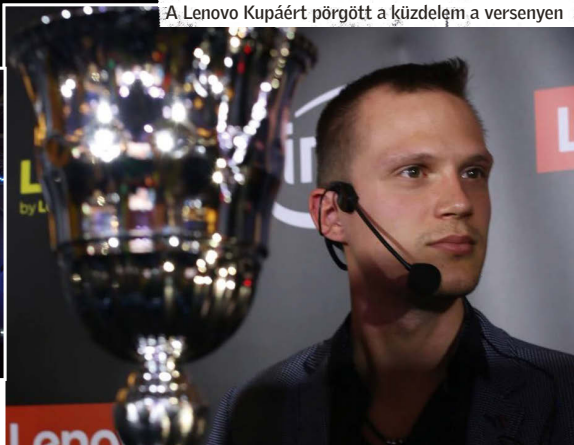
A WiLD egy újabb győzelemmel térhetett haza



Tömve volt a lelátó a PlayIT-en



A Lenovo Kupáért pörgött a küzdelem a versenyen



AMSZTERDAMI BULI

A PlayIT előtti napokban a V4-en is bizonyított Gabinho még Amszterdamban kergette a bőrt a FIFA 18 Global Series rájátszásában. A cél az volt, hogy bekerüljön a 64 Xbox-játékos legjobbjai közé, és kijuthasson a FIFA 18-világbajnokságra, ami végül sajnos nem jött össze neki; a másik körben kiejtette az FC Schalke 04 játékosa, Tim Latka. Büszkék vagyunk, hogy az amszterdami eseményen is képviselte hazánkat.



E-sport

A HAZAI TEHETSÉGEK KÜZDŐTERE

E-SPORT- INFÓ

E-sport-rovatunk kedvenc elfoglaltságod profi, versenyszerű oldalát mutatja be. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.

MAGYAR E-SPORTOLÓNAK LENNI NEM KÖNNYŰ, DE AZÉRT A PLAYIT ÉS A LENOVO LEGION TOVÁBBRA IS IGYEKEZNEK TERET ADNI A BIZONYÍTÁSRA. Idén a budapesti, tavaszi PlayIT-en is volt alkalmuk a feltörekvő CS:GO- és LoL-játékosoknak arra, hogy a hazai bajnokok megtörésével bevessék magukat a nagyok könyvébe, és valóra váltsák álmikat.

LENOVO KUPA

A Lenovo Legion budapesti küzdőterre adott helyet azoknak, akik kivívták a jogot a szereplésre. Idén ugyanis egy meghívott, már több eseményen is bizonyított csapat szállhatott szembe egy olyan osztaggal, amelyik felküzdötte magát az online selejtezők dobogójára. A CS:GO oldalon ez azt jelentette, hogy az Asus RoG bandája lövöldözhetett az Editke nevű banda ellen. Az Editke srácait kevesen vették komolyan ezzel a névvel, pedig ők mindenkinek odacsaptak, és bejutottak a döntőbe, ahol még a RoG sokat látott veteránjait is meglepték. Az új fiúk ügyes egyéni játékkal kifacsarták a szuszt a RoG osztagából, és hazavitték az első helyért járó ku-

pát. Mindeközben készülődött a *League of Legends*-mérkőzés, amelynek meghívott csapata a WiLD volt, míg a kihívó szerepét a WonderStag kapta. Ezen a mérkőzésen is inkább az egyéni képességek, mintsem a csapatjáték döntött. Az egész széria nem tartott tovább másfél óránál (szünetekkel együtt), amiből már tudható, hogy meglehetősen egyoldalú összecsapásról volt szó. A WiLD mindkét meccset lezárta a 20. perc körül, és mindkét menet alatt húsz feletti ölösszámot hozott össze. Ez azt jelenti, hogy percnként legalább egy szarvas a földre került. A pirosak nem bízták a véletlenül a mérkőzéseket, és átlagosan 12 ezer arany előnnyel két meccs alatt bedarálták ellenfelüket. A kupa a magasba emelkedett, a WiLD pedig egy újabb győzelemmel léphetett ki a Lenovo Legion arénájából.

VIRTUÁLIS LABDAKERGETÉS

A PlayIT otthont adott egy másik fontos e-sport-eseménynek, a *FIFA 18* FUT-versenyének is. A helyszínen hazánk 32 legjobb virtuális focistája mérte össze tudását Xbox One-on és PlayStation 4-en. A résztvevők között ott voltak a hazai sportklubok

képviselői, így a színpadon felbukkantak a DVSC, az FTC és az MTK színei is, ami az itthoni focirajongók szívét külön megmelengette. A srákok végigküzdötték a napot, de már az elején világossá vált, hogy az xboxos mezőnyben játsszó Gabinho és a szintén xboxos sorban harcoló molnargabo magasan a többiek felett áll. A sors végül a döntőben össze is rakta a két legendát. A nézők előre elkönyvelték, hogy a V4 Future Sports fesztivál győztese, Gabinho fog az első helyen végezni, de erről molnargabónak más volt a véleménye. Bár tagadhatatlanul szoros köröket játszottak a srákok, Gabó láthatóan erősebb volt a döntő napján, és egy 5 : 3-as körrel hazavitte a 300 ezer forintos nyereményalap oroszlánrészét. A díjátadóval le is zárult a tavasz utolsó komolyabb hazai e-sport-eseménye. Legközelebb már a nyári melegben láthatjuk kedvenceinket küzdeni a szege-di és balatoni PlayIT-ek alatt. A műfaj rajongóinak mindenképpen érdemes kilátogatniuk az eseményekre, amelyekről minden részletet megtalálhatok a playit.hu oldalon. Szurkoljatok a helyszínen kedvenceiteknek!

Hunter

Az eddigi legjobb Windows játék céljára

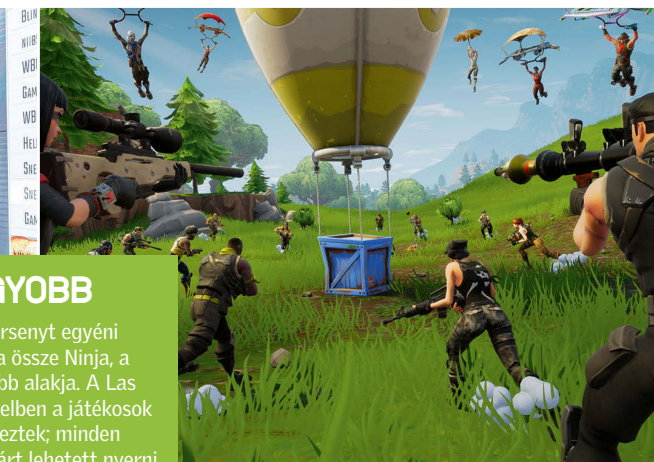
MÁR PIROS ÉS ARANY-FEKETE SZÍNEN IS KAPHATÓ!



a Lenovo.



Egy-egy közösségi versenyt hatalmas tömegek néznek



A LEGNAGYOB B

Az első komoly versenyt egyéni rendezésben hozta össze Ninja, a játék legnépszerűbb alakja. A Las Vegas-i Luxor Hotelben a játékosok egyéniül versenyeztek; minden körben 5000 dollárt lehetett nyerni, és mindezt 500 ezer néző követte. A rajongók szerint ez volt az eddig összerakott legszórakoztatóbb BR-verseny.



Az Epic egy új e-sportoló-generáció előtt nyitja ki a kaput



Ebben a játékban az építés fontosabb, mint a célzás

Az Epic lapátolja bele a pénzt

LEHET E-SPORT A FORTNITE-BÓL?

NÉHÁNY HETE ÉRKEZETT A HÍR, HOGY AZ EPIC GAMES IGENIS KOMOLYAN GONDOLJA A FORTNITE: BATTLE ROYALE KOMPETITÍV RÉSZÉT. A fejlesztőcsapat nem kevesebb, mint 100 millió dollárt (ez a cikk írásának pillanatában 27 milliárd forintot jelent) kínál fel a 2018/2019-es *Fortnite* e-sport-szezonra, amit a szervezők különböző rendezvények díjazására használhatnak. Nem kevés szervezést fog ugrani a lehetőségre, és jó okkal: ennyi pénzt még a Valve sem ajánlott soha a *Dota 2* versenyekre. A lenyűgöző szám történelmi, és hatalmas motiváló eszköz is.

ITT TARTUNK MOST

A *Fortnite: Battle Royale* egy tagadhatatlanul hatalmas sikernek örvendő cím. Elképesztő tömegek játsszák nap mint nap, és függetlenül attól, hogy egy ingyenes játékról van szó, napi szinten kiter-

meli a fejlesztés költségvetését és még egy kis extrát. A BR-móka szezonokra bontva kínál különböző kozmetikai cuccokat, amiket egy 10 dolláros bérlet kiváltásával lehet feloldani. Michael Pachter játékipari elemző elmondása szerint a második szezonos Battle Pass egy nap alatt 50 millió dollárt termelt az Epic Gamesnek. Nem csoda hát, hogy ilyen nagyvonalúak a nyereményösszeggel. Az időzítés is tökéletes, mivel mindenhol ömlenek a *Fortnite* hírek, rendre alakulnak az új csapatok, akik közösségi, online versenyeken vetélkednek, és a rajongók még otthonuktól távol, a mobiljaik képernyőin is ezt nyomják. A nagy hitériát tekintve egész meglepő, hogy egyébként a *Fortnite*-nak gyakorlatilag nem létezik e-sport-részlege. Az első hivatalos vetélkedőt az E3-on tartotta az Epic, azt megelőzően pedig csak kisebb, rajongók által levezetett verseny-

ket láthattunk. Ennek leginkább az az oka, hogy a fejlesztők is túlnyomórészt csak a játék mókásabb oldalának színesítésével vannak elfoglalva. Az Epic Gamesnek láthatóan az a fontosabb, hogy azok, akik naponta 8-10 órát is beletolnak a játékba, önfeledten lövöldözve tegyék azt. Kimondottan nem akarnak a szuper komoly kompetitív légtörre rápörögni, ami egész frissítő tud lenni az „e-sportra termett” multis lövöldék áradatában.

NEM EGYSZERŰ FELADAT

Azt azonban még a legjópofább csapatok is tudják, hogy hosszú távon a legjobb marketing, ha a játékosok egész nap *Fortnite*-meccseket néznek. Nyilvánvalóan hamarosan fontos kérdésé válik a játék kompetitív része is, amit egyébként még a nagy riválisnak, a *PlayerUnknown's Battlegrounds*-nak sem sikerült hi-

bátlanul lecsiszolnia. Az Epic láthatóan nem is erőlteti az e-sport-barát hozzáállást: ők csak megcsinálták a játékot olyanra, amilyenre akarták. És noha a *Fortnite* nem túl néző- és versenybarát, mégis több százezen bámulják a nap minden órájában. A cikk írásakor éppen 285 ezer néző van rátapadva a Twitch *Fortnite*-adásaira, pedig csak egy álmos kedd este van, minden különleges esemény nélkül. Ezt a tömeget szeretné megkaparintani az Epic, és nyilatkozataik szerint ehhez a legjobb eszköz az önfeledt móka lesz. A 100 millió dolláros bejelentéskor a csapat elmondta, hogy ők csak szórakoztató versenyeket akarnak, amiket a játékosok és a nézők is gondtalanul élvezhetnek. Aztán hogy e-sport lesz-e belőle, azt majd eldönti a közösség. Ahogy annak egy egészséges e-sport-világban lennie kellene.

Hunter

Lenovo™

LEGION Y520
by Lenovo

Windows 10

www.lenovo.hu

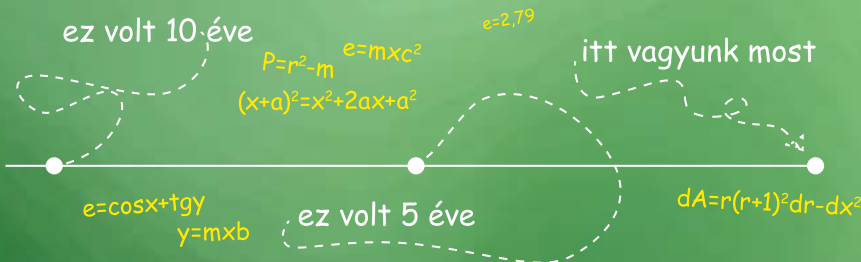
Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

TÍZ ÉVEL EZELETT EGY CSOMÓ MINDENT MEGTUDTUNK RÓLATOK, EZÉRT EGÉSZEN KIVÉTELES MÓDON MÁR A BEVEZETŐBEN IS IDÉZNÉNK AZ ADATOKBÓL. Nézzétek csak meg, milyen volt 2008-ban a GameStar magazin olvasótábor: A GameStar-olvasók átlagéletkora 21,6 év volt. Olvasóink több mint fele (53%) a 18–29-es korosztály tagja volt, a 15–17 évesek 24%-ot, a 30–39 évesek 15%-ot tettek ki. Olvasóink kicsivel több mint a fele tanult, s kevesebb, mint a fele dolgozott. A szabadidős tevékenységek közül az olvasás dívott leginkább (mily meglepő...), ezt szorosan követte a barátok/barátnők/buli/csojajzás témakör, az internetezés/MSN és a sportolás. Ez utóbbi területen a foci és a biciklizés volt a legnépszerűbb, de számottevő mennyiségben kosaraztak, futottak és teniszeztek is, sőt marginálisan bár, de megtalálhatók voltak a kajakosok, a testépítők, az íjászok, a táncosok és a küzdősportolók is (karate, judo, kendo, chi kung – ez utóbbi nem tudom, mi, de a neve alapján idetartozik), valamint a felmérését kitöltötte egy-egy parkourós és breaktáncos arc is. Szinte érezzük, hogy Mozdulj Gamer mozgalmunk új erőre kap ezeknek az adatoknak a láttán. Vajon ebből a brigádból mennyien vagytok most is velünk? Írjatok az Arénába! Addig is lássuk, mit olvastatok annak idején.



10 ÉVE



Idézet: Gyu – Aréna rovat

Ha továbbra is kalózkodik a világ, egyszerűen meg fogja ölni kedvenc platformját, a PC-s játékipacot. Ehhez a lassú erózióhoz ugyanúgy hozzájárul a szomszéd Pistike, mint a kínai Li vagy a hondurasi José Armando – tehát vajmi kevés köze van hozzá az itthoni fizetéseknek. Ámde ha világszerte egyre kevesebben bíjnak az indok mögé (hangsúlyozom, a kalózkodásra csak indok az ár/fizetés, hiszen oka leginkább az, hogy könnyen megtehető), és egyre többen lennének tudatos vásárlók, akik pontosan tisztában vannak azzal, mit akarnak megvenni, akkor a kiadók is könnyebben tudnák beazonosítani, mit érdemes csinálni.

Egy évtized után a kiadók már sokkal többet tudnak, de a jelenség ettől még adott, és nyilván érdemes újra és újra beszélni róla. Még akkor is, ha a PC nem halt meg, köszöni, jól van.

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN
Game
2 TELJES JÁTÉK: KNIGHTS OF THE TEMPLE
DVD BÓNUSZLEMEZ: XP ÉS VISTA JAVÍTÓCSOMAGOK



Idézet: ender – Újdonságok rovat bevezető

Nézegetem, nézegetem itt a kilövőt (a.k.a. Tartalomjegyzék), hát mit nem látok benne: GDF 2008! Mondok magamnak: te Tibi (néha keverem a neveket)! Hát hogy kerül ez ide, amikor ez már régenvő? Aztán ahogy így studérozok magamba, akkor jöttem rá, hogy hiszen most volt ez, csak azóta felpörögtek az események. Szóval ez az első lapszámunk a Game Developers Forum 2008 óta, olvassátok a beszámolót!

És még mondja valaki, hogy az újságírók élete nem csupa izgalom és adrenalin!



Idézet: mazur – James Bond Quantum of Solace előzetes

Megjegyezném, hogy a játék hozzátéve számításaim szerint Daniel Craig baltával faragott arcának gyárilag alacsonyabb poligonszáma miatt legalább 2-3 fps-sel gyorsabban fog futni, mintha a holdvilágarcú Matt Damon kapta volna meg a szerepet – ez is fontos szempont.

Jogos.



Idézet: Zerocool – Race Driver GRID teszt

Mindent összevetve az ilyen játékok után érzem csak igazán, hogy volt NFS rész, amit korábban kissé túlértékelünk.

„Szerencsére” az utóbbi években ez a veszély már nem fenyeget.

$$P=r^2-m$$

$$e=mc^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

5
ÉVE

Idézet: HP - Aréna rovat



Magányos jó tündér vagyok, rezignáltan verdesve szárnyaimmal az emberi közöny búskomor masz-szájában. Na jó, inkább nézzük, hogyan írtok ti.

Szegény HP, mindig csak ad, kitérja szívét, de a világ nem veszi észre nagyságát. Még szerencse, hogy van egy magazin, ahol reklámozhatja szerénységét.

Idézet: Paca - The Bureau: XCOM Declassified előzetes



Az XCOM bázis természetesen nem egy konténerből áll, amit kiraktak valahova a nevadai sivatag közepére, hogy a benne ülő tudós mindenféle gombokat nyomogasson naphosszat.

Ezzel még nem mentették meg a Földet, ahogy amúgy a játékot sem.

Idézet: Mocsy - Company of Heroes 2 teszt



Sztálin hírhedt 277-es parancsa értelmében minden visszavonuló katonát a helyszínén lévő politikai tiszt azonnal kivégezt. Ez a CoH2-ben is megjelenik mint játékelem, bizonyos időnként felbukkan egy tiszt a főhadiszállás mellett, és minden visszavonuló katonát saját kezűleg lelő. Kipróbáltam, sajnos mi nem tudjuk eltaposni azt a férget, pedig szívesen megnéztem volna, hogy mit kezd egy visszavonuló KV-1-es nehéz páncélossal szemben a kis pisztolyával.

Mocsy ezen a napon sem tudta átírni a történelmet. Azóta meg sajnos nincs igazán jó RTS.

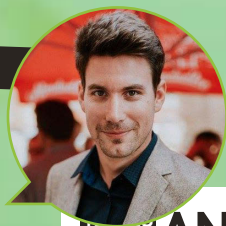
Idézet: daev - The Last of Us teszt



Volt szó róla, hogy a GameStar egyik lapját megcsináljuk olyanra, hogy betűit csak a telihold fénye veri vissza télvíz idején, de hosszú egyeztetés után úgy döntöttünk, hogy nem fér bele a költségvetésbe.

Majd a második rész tesztjében megcsináljuk valahogy.

Idézet: daev - Destiny 2 előzetes



Egymillió és egy helyen csúszhat meg ez az egész, de olyan jó eljátszani a gondolattal, hogy a Activisionnek lesz végre egy olyan franchise-a, amit nem herél ki az első adandó alkalommal.

Hát ha nem is herélte ki, egy alapos tökön rúgás azért belefért. Nagy kár érte, élménynek a Destiny zseniális, már csak tartalom kellene hozzá.

Idézet: Mocsy - Injustice 2 teszt



A hatéves fiam hat-nyolc óra alatt kivégezte a fő sztoriszálát, és egyszer sem kellett őt kisegítenem. Ugyanez nem mondható el mondjuk a Mortal kilencedik részéről, ahol közepes fokozaton Shao Khan egy valódi rémálom volt, és csak hosszú napok gyakorlása után tudtuk legyőzni.

A Mocsy családiban nem viccelnek, láttuk a gyerekeket Mortalban és Injustice-ban nyomolni, készségszinten elkenik bárki száját. A felnőtt bácsik meg sírnak a sarokban.

Idézet: Csirke - Tekken 7 teszt



A cselekmény persze a szokásos Tekken-sémára épül: a japánul, angolul és olaszul beszélő emberek tökéletesen megértik egymást, hőseink egyetlen ütessel térítenek el akár rakétákat is, de pont ezt kedveljük a szériában.

Meg hogy iskoláslány ver szét egy élő fát (amelybe bele is köt, természetesen). Azért egy Tekken Tag Tournament 3 jöhetne már, nem?

Idézet: Grath - Mario Kart 8 Deluxe teszt



A könnyű kupagyőzelmek hatására az ember hajlamos nagyot váltani, és azonnal átúlni a kellemesen gyors 150 kőbcentire, esetleg a csúcsebességet jelentő 200-as osztályba. Rögtön ítéletet is mondok: ez óriási hiba.

A GameStar azonnal ítélő bírósága sosem marad adóssotok. Fejlődni csak pontosan, szépen, ahogy a csillag megy a pályán, úgy érdemes.

1
ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Fektesünk Kábelt!

Deadpool 2



Film
képregényfilm

VALLJUK BE ŐSZINTÉN: SZÜKSÉGÜNK VAN DEADPOOLRA.

Hiába kedveljük annyira a könnyedebb szórakozást képviselő Marvel filmeket (amelyek azért bedurvultak a Végtelen háborúra) vagy éppen a DC sötétebb tónusát, egyszerűen szomjazzák a képregényfilmek rajongói és az átlagközönség is azt, hogy valaki teli torokból röhögjön egy jót a szuperhősökön. Az egyelőre még a 20th Century Fox égisze alá tartozó nagy dumás zsoldos, Deadpool pedig ezt a hálás feladatot vállalta magára 2016-os filmjével, valamint az idén debütált folytatással. Deadpoolnak ugyanis nem kell finomkodnia, verbális háborút folytat a popkultúra ellen, gyakran rúgja át páros lábbal azt a bizonyos negyedik falat, és nem jön zavarba, ha egy olyan kényes társadalmi témának a tyúkszemére lép rá, amely sokaknál kiveri a biztosítékot. Ezért hatott olyan üdítően az első rész és legújabb egész estés agymenése is. Persze az egésznek a főszereplő, Ryan Reynolds a mozgatórugója, nélküle fele ekkora szíve és fele ilyen vicces humora sem lenne a Deadpool 2-nek, aminek egyébként írója és egyben producere is. Reynolds folyamatosan tanúbizonyosságot ad arról, hogy nagyon érti és érzi a képregénykaraktert, egyúttal pedig próbálja semmissé tenni azt, amit

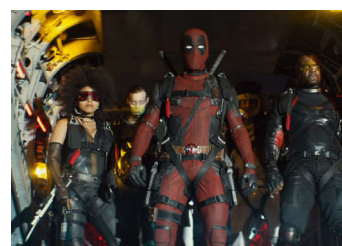
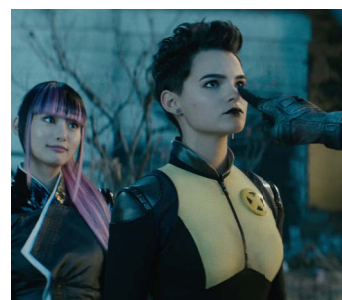
az X-Men kezdetek: Farkasban elkövetek szegénnyel, ráadásul ehhez nem rest Hugh Jackman is szívadni egy kicsit, aki továbbra is elzárkózik a crossovertól. A színész az elődhoz hasonlóan a második részben is nyom egy one man show-t, viszont érezhetően megnőtt a költségvetés: rajta és a visszatérő figurákon – például Kolosszus (Stefan Kapicic), Negaszonikus Tini Torpedó (Brianna Hildebrand), Dopinder (Karan Soni), Vak AI (Leslie Uggams), Vanessa (Morena Baccarin) és Weasel (T. J. Miller) – kívül több új arcot is köszönhetünk a stábnak. Ilyen a történet egyik központi karakterét, Kábelt alakító Josh Brolin, aki azzal a feltett szándékkal érkezett vissza a jövőből, hogy elintézz egy – amúgy később gonosszá váló – mutáns srácot (Julian Dennison). De nemcsak a félig géppé vált, mogorva fickóval erősít a film, hanem a szerencsére bázírozó Dominóval (Zazie Beetz) is, aki ugyan első látásra csalódás volt a keményvonalas rajongók számára – elvégre nem a képregényekben megszokott kinézetét kapta – , ám a színésznbő bizonyítja a játékíró során, hogy érdemes adni neki egy esélyt. Egyszerűen imádni valóak a közös momentumok, a színé-

szek között rendkívül jól működik a kémia, ráadásul ha mindez még nem lenne elég, erősítést is kapnak. Az újoncok sorát gyarapítják ugyanis a Deadpool-különműny, azaz az X-Force még be nem mutatott tagjai is, mint például a semmilyen képességgel sem rendelkező Peter vagy éppen a nagy titkot rejtegető Láthatatlan. A film legnagyobb fordulata is hozzájuk köthető, ezt pedig garantáltan nem fogja elfelejteni senki, aki látott már valaha csapatfilmet. A büdzsé megemelkedése ugyanakkor nem csupán a színészek számában mérhető, hanem a látványban is: az előző fejezettel ellentétben itt nem két nagyobb jelenet-csokor van, amitől eltátjuk a szánkat, a Deadpool 2-ben többször is előtör a készítőkből a kreatív tinédzser, ez pedig olyan felejthetetlen pillanatokat produkál, mint amikor a címszereplő egy kislányos robotot vet be az autós üldözéskor. A jó érzékkel megkoreografált jeleneteken érezhető, hogy az új rendező a profi kaszkadőr, David Leitch (John Wick, Atomoszóke) volt, aki biztos kézzel tartotta a gyeplőt. A folytatás így meg tudta ismételni az első Deadpool stílusosságát, és rá is tudott licitálni. Így kell ezt.

Szada

Még több X-Force-ot kérünk!

4/5





Film
kalandfilm/űrwestern/
heist mozi

Szólóban is megállja a helyét Solo: Egy Star Wars-történet

A Z ÉBREDŐ ERŐVEL MEGKEZDETT, MAJD AZ UTOLSÓ JEDIKKEL FOLYTATOTT FŐSDOPPER MIATT A DISNEY MOST ÉPPEEN KAP HIDEGET-MELEGET A FANATIKUS RAJONGÓKTÓL.

A franchise első spinoffja, a Zsivány Egyes azonban elnyerte a többség tetszését, így bizakodva tekintettek a második mellékszára, a Solóra is. A forgatás sajnos nem ment éppen zökkenőmentesen, hiszen egy durva rendezőcserén is átesett a projekt, amikor a Lego-kalandot is dirigáló Chris Miller–Phil Lord páros helyére a jóval tapasztaltabb Ron Howard (Apollo-13, Egy csodálatos elme, A Da Vinci-kód) érkezett. Már sosem fogjuk megtudni, hogy a Miller–Lord duó által rendezett Solo: Egy Star Wars-történet milyen lett volna, viszont Howard változtatáról annál inkább formálhatunk véleményt: szórakoztató, de messze nem tökéletes. Sokan mondják azt, hogy a Solo létrejötte felesleges volt, viszont e nélkül nem láthattuk volna nagy vásznon Han és Chewie első találkozását, ahogy kedvenc csempészünk megismeri Lando Calrissiant, amiképpen szert tesz az Ezeréves Sólómra, hogy miért kapta a Solo nevet, vagy hogy éppen ki volt a szerelme Leia előtt. Olyan részletek ezek, amelyek miatt már

önmagában is megérdemel egy megtekintést a mellékszal, ám Howardék nagyon ügyesen játszottak a műfajok keverésével is, így egy Star Wars filmben egyszerre jelennek meg a kalandfilmek, az űrwesternek és a heist mozik elemei is. Mindez egyaránt tartogat a rajongóknak magába szippantó pillanatokat és az élményből kilökő mozzanatokot. Nincs ez másként a színészgárdával sem. A főszereplőt alakító Alden Ehrenreich próbálkozása ellenére sem képes azt a csibészes stílust produkálni, amit Harrison Ford, valamint Emilia Clarke is azt hozza Qi'ráként, amit korábbi szerepeiben már számos alkalommal láthattunk tőle. Akad ugyanakkor két nagygúny is a szereplőgárdában: a Landót megformáló Donald Glover, aki lubickol a szerepében, valamint a dörzsölt és simlis Beckettet alakító Woody Harrelson, aki lényegében mindenben jó, igazi aduász. Új droiddal is bővült az univerzum felhozatala a jogaiért harcoló L3-37 személyében, akit sokan inkább idegesítőnek találhatnak majd, mintsem újítónak. Ilyen a Solo is: az egyik pillanatban még gyermeki lelkesedéssel bámuljuk a vásznat, és ájtár bennünket a hamisítatlan Star Wars érzés, a másikban pedig a mozi székében találjuk magunkat tanácstalanul nézve körbe.

Szada

Legyen folytatás, bizonyítsa be ez a csibész, hogy mit tud valójában!

3/5



Sorozat
akció/kaland/krimi

Éljenek a nők! Marvel's Jessica Jones 2. évad

EDDIG A JESSICA JONES VOLT A NETFLIX MARVEL UNIVERZUMÁNAK EGYIK LEGJOBB SZOROZATA, ÍGY KIFEJEZETTEN NAGYOK VOLTAK AZ ELVÁRÁSOK AZ ÚJ SZEZONNAL SZEMBEN.

Sajnos végül nem sikerült felérnie az elődjéhez, de így is élvezetes lett a folytatás. A legszembetűnőbb probléma egy olyan főellenlábás hiánya, mint David Tennant Kilgrave-je volt. Persze kedvenc gonoszunk ismét tiszteletét teszi ötletes formában, és végül a legjobb rész kerekedett ki abból, amikor újra láthattuk azt az ellen-szerves vigyort, ez viszont csak még jobban rávilágított az évad hiányaira ezen a területen. Semmilyen poént nem akarok lelőni, ezért nem is fejtegetném az elsődleges antagonisták személyét, maradjunk anynyiban, hogy itt nem minden olyan egyértelműen fekete és fehér, mint legutóbb. A történet ezúttal személyesebb, és rengeteg dolog kiderül Jessica múltjáról, illetve hogy mitől lett olyan, amilyennek nézőként megismerhettük. Ezúttal a mellékszereplők még több figyelmet kaptak, több kis történetet megismerhettünk, ami nem feltétlenül jó dolog. Személy szerint Jeri Hogarth saját sztoriját elhagyhatónak tartot-

tam, engem nem fogott meg annyira a karakter, hogy ilyen sokat lássak belőle. Ettől függetlenül megértem, ha valaki számára pont az ő jellemfejlődése jelentette az egyik kimagasló pontját a történetnek, főleg mert az, ahogyan végződik, igencsak nagyot szólt, ezzel együtt az évad közepét lelassította az ő fonala. Meglepett, hogy milyen sok utalást tesznek a Marvel Filmes Univerzumára. A Daredevil még az első Bosszúállók film eseményeit használta katalizátorként, de ahogy egyre valószínűbbé vált, hogy nem lesz itt filmes és sorozatos összefonódás, úgy hagyták el ezeket az utalásokat. Itt viszont a Polgárháborúhoz tartozó események és még inkább helyszínek fontos szerepet kapnak. A jövőre való tekintettel jobb lenne, ha teljesen külön választanák a két entitást, nincs szüksége ezeknek a sorozatoknak a „nagy testvér” hírnevére, hogy jól teljesítsenek, minőségük magáért beszél. Összességében a Jessica Jones második évada szórakoztató lett, nem néztem volna végig 46 óra alatt az összes részt, ha nem lett volna az. Továbbá a Wonder Womanhoz hasonlóan úgy ünnepli a női nem erejét, hogy nem esik át a ló túloldalára.

Gócza

Egy harmadik felvonásra is visszatérnénk.

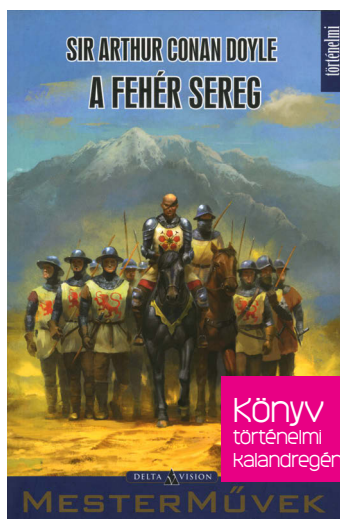
4/5

Sir Arthur Conan Doyle A Fehér Sereg

BÁR A NEVE ELVÁLASZTHATATLANUL ÖSSZEFORRT SHERLOCK HOLMES ÉS DR. WATSON KARAKTEREIVEL, a természetfelettiért rajongó, egyébként orvos végzettségű szerző számtalan műfajba belekóstolt a fantasytól a sci-fin át a történelmi regényekig. Utóbbiak halmazába tartozik a százéves háború egy rövid szakaszát feldolgozó A Fehér Sereg is, amelynek hősei – a kolostorban nevelkedett Alleyne Edricson, a bivalyerős Hordle John, a nőcsábász íjász, Samkin Aylward, valamint a címadó kompánia vezérévé választott, mindig harcra kész Sir Nigel Loring – már azelőtt kacagató kalandokba keverednek, hogy egyáltalán maguk mögött hagynák az angol partokat. Doyle könnyed hangvételével, karikatúrába illő, mégis hamar szívünkbe zárható szereplőivel, aprólékos tájleírásaival és gazdagon adagolt helyzetkomikumával elalattja éberségünket, aztán a legváratlanabb pillanatban véghezvitt kegyetlenkedéssel emlékeztet arra, hogy milyen

évet is írtak, amikor Eduárd walesi herceg serege beavatkozott a kasztíliai polgárháborúba. Egyébként 1367-et, és (spoiler!) az a fél nyert, amelynek sorait angol íjások százai erősítették.

Chavalier



Könyv történelmi kalandregény

Szórakoztató és olvasmányos, néha ennyi is elég.

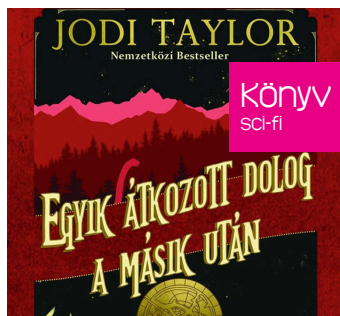
4/5

Jodi Taylor Egyik átkozott dolog a másik után

A ST. MARY KUTATÓINTÉZET A TÖRTÉNELEMRE SPECIÁLIZÁLÓDOTT. A külvilágtól elzárt intézményben azonban rendhagyó módon vizsgálják a múltat: időgépek segítségével visszatérnek a fontosabb történelmi eseményekhez, hogy ott első kézből szerezzenek információkat. A finom humorral átszőtt első részben bepillantást nyerhetünk az időutazók kiképzésébe, illetve elkísérhetjük őket az első bevetésekre. Időutazónak lenni nem kifejezett életbiztosítás, a kréta-korban raptorok, a középkorban meg a vallási fanatikusok keserítik meg a felfedező életét. A dolgot tovább bonyolítja egy jövőből jött társaság, az ő céljuk a St. Mary tönkretétele és az időutazás monopolizálása. Nem hiányozhat a szerelem sem, de ez a rész szerencsére nem lett túltöltve, azok számára is fogyasztható, akik ösztönösen irtóznak

a romantikus művektől. A könyv első fele kicsit vontatott, itt mutatja be a szerző a szereplőket és az intézményt, de később felpörögnek az események, és az utolsó oldal elolvasása után azonnal belekezdzenék a következő részbe. Aki szereti az időutazós sztorikat, érdemes egy próbát tennie, túl nagy mélységet és magas gondolatokat azonban ne várjon tőle, ennek a könyvnek szórakoztatás az elsődleges célja.

Mocsy



Könyv sci-fi

Nincs végzet, csak ha bevégzed.

4/5

Andrzej Sapkowski Viharidő

KÉT KARD, AZ EGYIK EZÜSTBŐL KÉSZÜLT, A MÁSIK SZIDERITACÉLBÓL, SÚLYRA ÉS HOSSZRA HASONLÓK. Az első szörnyek ellen kovácsolták, utóbbi gyilkosok, erőszaktevők és más gazemberek vérét ontja. Nélkülük a vaják sebezhető, úgy gondolják. Nélkülük a vaják könnyű préda, azt hiszik. Nagyobbat nem is tévedhetnének. Ríviai Geralt szokás szerint jókora slamasztikába keveredik: kardjainak lába kél, bűncelekménnyel vádolják meg, mágusok állnak sorba szolgálataiért, és varázslónők óhajtják a társaságát, hivatalos egy király menyegzőjére, valamint kézre kell kerítenie egy tömeggyilkos démonidézőt. Mondhatni, minden a szokásos mederben zajlik. Miután Sapkowski egyértelműen világossá tette, hogy végzett a saga történetfolyamával, nem érdemes csodálkozni azon, hogy legutóbbi regénye, a szinte letehetetlen Viharidő csupán érintőlegesen kapcsolódik ahhoz. Ebben a kalandban a legendás Fehér Far-

kas társai közül csak Yennefert és Körcsint láthatjuk viszont, de az új szereplők között is akad pár, akivel szívesen találkozónék a jövőben. Ilyen Addario Bach, a rézknai bánya fűvőszenekeának kürtöse és Febus Ravenga, a keracki Natura Rerum kocsmá tulajdonosa.

Chavalier



Könyv fantasy

Mindenkinek, aki megkóstolná a rombuszhalat karamellizált poliptintában.

5/5

A Perfect Circle Eat the Elephant

EGYVALAMI GARANTÁLHATÓ, HA MAYNARD NEVE SZERPEL EGY ZENEI HÍRBEN, AMI NEM AZ, HOGY MEGJELENT (ÍGY, MÚLTIDŐBEN) AZ ÚJ TOOL-ALBUM: AZ ELSŐ ÖT KOMMENTBŐL HAT AZ LESZ, HOGY HOL VAN MÁR AZ ÚJ TOOL-LEMEZ. Ez a jelenség addig volt érthető, amíg azok a bizonyos hírek kétes minőségűek voltak (értsd: középszerű Puscifer-számok végtelenségig túlhangsúlyozott körítés-sel), de ahogy teltek az évek, úgy pukant ki ez a poénlufi, és maradt helyete az analóg járattott memgyár. Talán még így is ignorálható lenne a Tool diehard fanbázisa, de amikor hirtelen olyan atombombák kezdenek roppkódni, mint a The Doomed című mestermunka (amelyről ki merem jelteni, hogy van olyan kaliberű, mint anno a Judith volt), a valaha még a metálszcéna elitjeként ismert, végtelenül nagy tudású zenetudósok pedig még mindig csak egy „kit érdekel, ez se Tool, még tízezer nap, eheheh” roffentéssel tudják elintézni, na akkor már blastbeatet ver a pulzusom.

Ha egy pillanatra egyedi entitásként tudjuk kezelni az APC-t (mert tényleg az), valami elképesztően gyönyörű dolog kezd kibontakozni a szemünk és fülünk előtt. Egy hihetetlenül szofisztikált, tökéletesen megkomponált, stílusokon túlmutató anyag ez. A So Long, And Thanks For All The Fishnél pedig elképzelni sem tudnák méltóbb búcsút David Bowie-tól.

Ninth



Zene progresszív rock

Mestermunka a Toolon túl.

5/5

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZLETEK: www.deltavision.hu
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY
FELHASZNÁLVA



Társasjáték
fantasy

Szeppuku és szörnyek

Felkelő Nap

HA VALAKI AZT HITTE, HOGY A TÁRSASJÁTÉKOS KÖRÖKBEN MÉLTÁN HÍRES ERIC M. LANG A MAGYARUL IS MEGJELENT BLOOD RAGE-DZSEL ALKOTTA MEG ÉLETE FŐMŰVÉT, AKKOR AZONNAL RECEPTRE UTALNÁM NEKI A RISING SUNT.

Lang e munkája Felkelő Nap címmel érkezett meg hazánkba a Delta Visionnek hála, a feudális Japánt mitológiai lényekkel keverő pontgyűjtős-területfoglalós játék valóban olyan remekül sikerült, hogy a műfaj egyetlen kedvelőjének polcáról sem hiányozhat.

A Felkelő Nap sok elemében hasonlít az előbb említett Blood Rage-re. Adott ezúttal öt japán klán, amelyek felett a játékosok veszik át az irányítást. A körítés ismételen hibátlan: a hatalmas táblát keleties ecsetvonások nyomai díszítik, a minifigurák kidolgozása pedig olyan aprólékos, hogy sikerült felülmúlniuk a gyártó egyébéként is magas színvonalát. Őszintén nem is tudok hirtelen másik olyan társast mondani, amelynek ennél szemképrázatosabb minijei lennének, a japán mondavilág misztikus lé-

nyeinek még a legpinduribb lábujjkörmét is gondosan megmunkálták. Három-öt játékos eshet neki a Felkelő Napnak, amit természetesen teljes felállással, öt, egymásnak feszülő vagy olykor épp szövethető klánnal a legjobb ki próbálni – ezek a szövetségek minden évszak elején megváltozhatnak, ez csak rajtunk múlik. Éppen a szövetségrendszertől kell legalább három játékos. Célunk három, játékbéli évszak után (amelyek tulajdonképpen a fordulónak felelnek meg) a lehető legtöbb győzelmi pont megszerzése, erre azonban nem csak a szezonok végén garantáltan bekövetkező csaták megnyerésével tehetünk szert. Jó pár különböző, más társasokból ismert mechanika keveredik a Felkelő Napban, szerencsénkre a mix igazán kellemesre sikerült. Már ott érdekesen indul a dolog, hogy az évszakokat felépítő körökben nem magunk határozzuk meg azt, hogy mit cselekszünk. Húznunk kell négy kártyát, és ezek közül kiválaszthatjuk, hogy melyik esemény következzen be. A lapok függvényében mozgunk, egységeket toborzunk, fejlesztési kártyákat vásárolunk, betakarítjuk

a birtokolt területek által termelt javakat, vagy épp eláruljuk szövetségeseinket. A kártyavásárlás opció kivételével ezt a cselekményt mindig a döntéshozó hajtja végre utoljára, a tőle balra ülő játékostól indul a kör. Tovább variálja a lehetőségeket az, hogy minden választható cselekedet esetében szövetségeseinkkel együtt extra opciókat is kapunk, például több egységet idézhetünk meg, vagy olcsóbban vásárolhatunk kártyát. Maguk a katonáink három csoportba oszthatók: a fővezér és a harci egységek mellett a vallásos sántó figurák lesznek izgalmasak. Őket is használhatjuk egyszerű harcokként, de sokkal jobb szolgálatot tesznek, ha az előre leosztott mítikus lény által kínált extra lehetőségekre licitálunk velük.

A harc még a fentebb vázoltaknál is furább, ugyanakkor pont ezért végteleen szórakoztató. A harcoló felek titokban döntenek el, milyen háborús előnyt igényelnek (például extra pontokért öngyilkosságra kényszerítik egységeiket,

vagy elrabolják az ellenség egyik harcosát, netán további róninokat hívnak csatába), ezekre a cselekedetekre pedig licitálniuk kell pénzerméikkel úgy, hogy a másik nem látja az érmék elosztását. Egyszerre fedik fel a liciteket, és szembesülnek a következményekkel. Csak az egyik fél hajthatja végre a harci cselekményt, mégpedig az, aki több érmét rakott rá.

Nem csak külseje, komplex és ügyesen összepasszintott játékmechanizmusai miatt is egy társaság kedvenc játékává válhat a Felkelő Nap. Kezdetben bonyolultnak tűnhet a sokféle szabály, de nagyjából a harmadik partinál már minden klánvezér pontosan tudja majd, hogyan válhat belőle Japán ura. Én például három évszakra át folyamatosan öngyilkosságba hajszoltam a népem a legnagyobb ütközetek kellős közepén, ezzel mégis annyi pontot termeltem, hogy hacsak egyetlen eggyel is, de sikerült megnyernem a játékot.

Csirke

Ez bizony még a Blood Rage-nél is nagyobb üt.

5/5

Megjelenik július 20-án

KÖVVSZÁM



HELYSZÍNI BESZÁMOLÓ AZ E3-RŐL

Mire ezt olvassátok, már túl leszünk az őriület nagyján, de ez nem jelenti azt, hogy ne tudnánk miről beszélni. Kaci és Paca is részt vesznek a rendezvényen, és élményeiket le is írják majd a jövő havi számban. Első kézből származó infók, interjúk és minden, ami E3.



JURASSIC WORLD EVOLUTION

A Jurassic World premierjét meglovalgva érkezik egy dinoszauruszpark-menedzser játék, amelyben te leszel az ura a vadon történelem előtti szörnyetegeinek. Ha korrekt játékokat kapunk, esélyünk lesz kiélni az első film óta fellángolt dinónevelői vágyainkat.



LEGO THE INCREDIBLES

Kicsit féltünk, hogy a Lego sorozat már kimerítette a műfaj kereteit, de reménykedtünk a megújulásban. A The Incredibles stábja erre minden lehetőséget meg is ad, egy nagy nyílt világgal együtt, ahol rengeteg gaztevő vár. A velük vívott csatáinkról júliusban olvashattok.



THE CREW 2

A Ubisoftot osztott világú autós csodája immáron szériává bővült, és már nemcsak a négykerekes bestiákat, de repülőket és hajókat is vezethetünk benne. Az új helyszín gyönyörű, alig várjuk, hogy végre bejárhassuk aszfalton, vízen és levegőben. Tartsatok velünk!

BARCRAFT-AKCIÓ A GameStar-BAN

Minden hónapban exkluzív ajándék vár téged itt, a GameStar magazin utolsó oldalán. Vágd le a négy kupont, és használd fel a két budapesti, a szegedi vagy a debreceni Barcraft Esport Bárban, hogy kapj egy ajándék italt vagy ingyenes játéklehetőséget. Ezentúl még többet jelent GameStar-olvasónak lenni.

EGY INGYENES HEALTH vagy MANA POTION KOKTÉL

[igény szerint Rejuvenation alkoholmentes koktél is választható]

Barcraft Esport Bár
1092 Budapest, Ferenc körút 34.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a
06 30 502 2464-es telefonszámon vagy
a barcraftbudapest@gmail.com címen!



DOBHATSZ EGYET A
VÉGZET KOCKÁJÁVAL, ÉS
TIÉD LESZ AZ EREDMÉNYŰL
KAPOTT KOKTÉL

☛ vagy ☛

EGY DARAB INGYEN BELÉPŐ
A TÁRSASJÁTÉK - BÁRBA

Barcraft 2 Esport Bár
1065 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 59.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a
06 1 406 2201-es telefonszámon vagy
a barcraftbudapest@gmail.com címen!

EGY INGYENES HEALTH vagy MANA POTION KOKTÉL

[igény szerint Rejuvenation alkoholmentes koktél is választható]

BarCraft Szeged
6722 Szeged, Gogol utca 9.

A kedvezményről érdeklődj
a 06 62 444 440-es telefonszámon
vagy a barcraftszeged@gmail.com címen!



EGY INGYENES HEALTH vagy MANA POTION KOKTÉL

[igény szerint Rejuvenation alkoholmentes koktél is választható]

BarCraft Debrecen
4024 Debrecen, Piac utca 26.

A kedvezményről érdeklődj
a 06 52 400 435-es telefonszámon
vagy a barcraftdebrecen@gmail.com címen!



576 KByte

TÖBB, MINT 28 ÉVE A JÁTÉKOSOK SZOLGÁLATÁBAN.

GAMER RELIKVIÁK AZ 576 KBYTE-NÁL



ASSASSIN'S CREED
ORIGINS
ROLLTOP HÁTIZSÁK

13 999 Ft



FALLOUT 4
VÁLTÁSKA

12 999 Ft



STAR WARS
SNAPBACK SAPKA

5 900 Ft



RICK AND MORTY
PORTAL BÖGRE

3 000 Ft



GOD OF WAR
ÜVEGNYITÓS
KULCSTARTÓ

2 800 Ft



DC COMICS JUSTICE
LEAGUE THE FLASH
FÉM KULCSTARTÓ

2 800 Ft



GAME OF THRONES
TARGARYEN
FÉM KULCSTARTÓ

2 800 Ft



OVERWATCH LOGO
PÉNZTÁRCA

6 000 Ft

LEGION

by Lenovo

Lenovo™



**MÁR PIROS ÉS
ARANY-FEKETE
SZÍNBEN IS KAPHATÓ!**

LEGION Y520
by Lenovo

**CSÚCSTELJESÍTMÉNY
GAMEREKNEK**

NVIDIA GTX 1050
GRAFIKUS KÁRTYA



Ultrabook, Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, Xeon Phi, Xeon Inside, and Intel Optane are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and/or other countries.